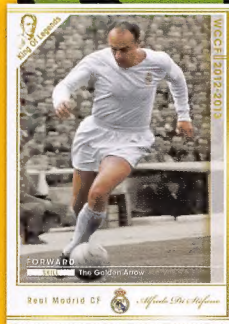
ARCADIA
enterbrain
平成26年2月28日発行・発売（偶数月30日発行・発売）
第15巻 第2号 通巻162号
特別付録『WCCF 12-13』
非排出エクストラカード
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌
アルカディア 2014年4月号
No.162
巻頭特集2
40ページ徹底特集!
●戦国元年を勝ち抜く秘策を
超増ページで徹底攻略!
戦国大戦
―1477 破府、六十六州の欠片へ―
戦国雄飛指南
●新Ver.恒例、花田勝氏&魔法のランプ
主君解説付き新武将攻略!
新武将攻略之将配
●新計略&特技を最大限に有効活用!
新要素攻略之神謀
●これさえ覚えればすぐに実戦デビュー!
神速参戦之陣
巻頭特集1
●カード使用感ならアルカディアにお任せ!
WCCF 12-13
38ページ徹底特集!
448枚完全レビュー
●登場選手を総ざらい!
『12-13』カード使用感
●『12-13』の秘密を直撃取材!
『WCCF』開発者インタビュー
●『WCCF』随一の有名監督が今日も吠える!
バンビコラム
●毎度おなじみ『WCCF』ライフストーリー!
本日も『WCCF』日和
『WCCF 12-13』
エクストラカード
特別付録
ここでしか
手に入らない
特製カード!
WORLD CLUB
Champion Football
2012-2013
●今井神が贈る
少女剣豪譚!!
召還!剣豪学園
巻頭特集3
●稼働から早半年! 最新情勢を分析、トレンドを攻略!!
LORD of VERMILION III
●LoVっ娘は今号も元気いっぱい!
おとめろぶ
●稼働から現在までの戦況を分析!
デッキ変遷黙示録
●「D.C.」&「Take@25」が参戦!
エル・オー・ブイ・実戦動画
ジャッジメント!
新作
●新章稼働開始!
新たな歴史を作るのはキミだ!!
ガンスリンガー ストラトス2
●話題の新作ついに稼働! 石渡氏に突撃インタビュー!!
GUILTY GEAR Xrd -SIGN-
●2月の追加カードリスト掲載!
CODE OF JOKER Ver.1.1 -アルカナの覚醒-
●今春、大型バージョンアップが決定!
LORD of VERMILION III Ark-cell

CONTENTS

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA
ARCADIA

No.162 2014 APRIL

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

迷探偵 ねお子&ぢお子 出張版 by I-Ka

出張版
迷探偵 ねお子&ぢお子

発行/株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 03-3238-8521(営業)
企画・編集/エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(ナビダイヤル)

新章稼働開始！ 新たな歴史を作るのはキミだ!!

Gunslinger Stratos ガンスリンガー ストラトス 2

ついに稼動した『ガンスリンガー ストラトス2』。稼動直後の今回は、新システムの基本的な解説とそれを踏まえた戦術に加え、新キャラクターたちの紹介と全キャラクターのオススメウェポンパック紹介を掲載。すでに第三回賞金制公式大会の開催も決定している本作。戦いはもう始まっている。ほかのプレイヤーに遅れを取らないように腕を磨き知識を身につけよう。

ガンスリンガー ストラトス2
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中（2014年2月20日稼働）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text：age／凡

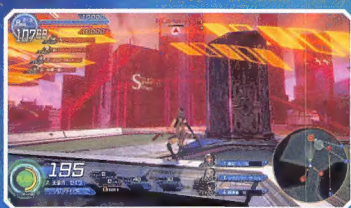
新システムと新キャラクター

新要素は知識、経験すべてが0からスタート。その性質はよく把握しておきたい。

覚醒

耐久力の左に表示されているゲージが50%を超えた状態で、左スティックを押し込むと使用可能な「覚醒」。発動した瞬間に一定時間無敵になり、キャラクターの基本スペックが上昇。さらに、ジャンプゲージと弾数が回復する。また、攻撃をくらっている最中でも発動ができるため、コンボを強制的に断つことも可能。

このゲージは、攻撃を当てたりくらったりすると上昇する。そして、たまったゲージが多いほど効果時間は長くなるが、基本的に小出しにしたほうが使える回数が多くなり強力。無敵時間を使って着地の硬直を消したり、リロード時間の長い武器をすばやく補給したり、ジャンプで高空に逃げたりと、攻守あらゆる場面で使えるぞ。

出し惜しみをするのが一番もったいないので、「危ない！」と思った場面では、すぐ使って被ダメージを抑えたり、弾が切れて追い込んだ敵のとどめを刺せそうにないときも迷わず使いたい。

もう逃げられない！ こんな状況でも覚醒すれば攻撃を回避できるのだ。

再出撃

撃破されたときに出撃位置を指定できるようになった本作。出撃位置はよく考えて選ぼう。一落ちのタイミングが早すぎるときは、敵の居ない位置、かつ味方の後ろになるように。すばやく戦線に復帰したいときはやはり味方の近くで、かつ敵が多い場所、というのが基本的な方針だろう。

また、敵を倒したときも、再出撃から戦線復帰までは多少タイムラグがあるので、ミニマップをよく見て、奇襲を受けないよう相手の落ちてくる位置から遠ざかるようにしたい。

ウェポンパックの仕組み

今回、ウェポンパックは、前作と入手方法が異なるものが用意されている。モバイルサイトで購入できるもののほかに、プレイ終了時にランダムで入手するもの、そして、特定の条件を満たすことで入手できるものがある。普通にプレイを重ねていれば比較的容易に入手できる条件なので、すぐに使うことはできないが、あせるほどのものではない。

また、新要素としてウェポンパックのチューンがある。同じウェポンパックを使い続けることでチューンのためのゲージがたまり、マックスになるとレベルが上がり、最大レベル3まで上昇する。ただし、チューンは強化される性能と、やや弱体化する性能がある。最終的にはレベルが高いほうが強力ではあるが、耐久力や弾数が減ったり、リロード時間が増えるものもあるので、レベルアップ後はそのウェポンパックの扱いになれるまで気を付けよう。なお、現在のレベルはモバイルサイトで確認することもできるぞ。

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

リカルド・マルティーニ

どんなキャラクターか？

リカルドの最も大きな特徴が、耐久力は低いが、その対価として飛行の初速が速いこと。ショートダッシュを繰り返すことで、小刻みな高速移動が可能になる。その機動力を生かし、相手に接近して小刻みに動きつつまとわりつき、かく乱しつつ攻撃を当てたい。

現状では、耐久力の最も高いウェポンパックでも360しか無い（しかもコストも2300と高い！）。どうしても二落ちしやすいため、基本的には前衛ポジションを務めたい。しかし、ジョナサンなど二落ちの可能性が高い味方とマッチングしたときは、無理せず、ジョナサンを狙っている相手の攻撃をカットするなど、最前線に立たないように戦術を変更するのも大事。前衛のやや後ろにくっついて移動し、闇討ちからのヒット＆アウェイを心掛け、前線に居座って余計なダメージをくらわないようにしたい。

この距離からでも直撃で大ダメージを与えられるのが強み。

オススメウェポンパック

標準型「オンスロート」			
ダブル右	ビームマグナムLV4		
ダブル左	ビームマグナムLV4		
サイド	ロングバレルショットガンLV3		
タンデム	3連式小型ロケットランチャーLV3		
耐久力	300	コスト	1600

標準型「インファイター」			
ダブル右	ビームガンLV2		
ダブル左	ワイヤーガンLV4		
サイド	アドバンスシールドLV4		
タンデム	バトルライフルLV3		
耐久力	340	コスト	1500

オススメのウェポンパックのうち、標準型「オンスロート」は相手にまとわりつき射撃での大ダメージを狙う。ロングバレルショットガンは、その名が示すとおり普通のショットガンより射程が長い。やや離れた位置から攻撃し、攻撃後はすぐ離脱、といった基本の動きを繰り返してダメージを与えていきたい。

標準型「インファイター」は接近戦でのワイヤーガンからの追撃が強力。ワイヤーガンは単発武器だがリロードは早いので、相手にまとわりつきつつ、繰り返しワイヤーガンで攻撃できるのが強みだ。

アルクトゥルス掲示板

覚醒で被ダメージを抑える：硬直をカバーするほかにも、たとえば、エリアシールドを持つウェポンパックであれば、シールドが切れた瞬間に覚醒につなぎ、無敵が切れたら再度シールドとつなぐことでかなりの時間粘ることが可能。ブースターなどでの移動も同様に一気に射程外に逃れることも可能だろう。試合終盤、ギリギリの局面ではこれらの手段も活用したい。

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

綾小路咲良（あやのこうじさくら）

どんなキャラクターか？

見た目と違ってパワフルな攻撃が特徴な咲良。飛行性能にかなりクセがあり、初速が遅いかわりに、飛行し続けたときのトップスピードが非常に速い。たとえば、建物の影から、加速した状態で飛び出せば、高速で移動しつつ攻撃が可能になる。あるいは、狙っている相手の射程外から加速しながら接近し、攻撃して離脱、といった戦法も使える。飛行持続時間は長めなので、ジャンプゲージを半分ぐらい使ってトップスピードに乗り、反転して再度加速、と移動して敵の攻撃を回避する方法も覚えておこう。また、トップスピードに乗っているときに、再度ジャンプボタンを長めに押すことで、大きく慣性を残したままジャンプが可能。動きは読まれやすいが、建物の間を移動するときなど、少しでも距離を稼ぎたいときは使えるテクニックなので覚えておきたい。

近寄られたら、加速状態を維持しつつ敵を迎撃し、ダウンさせたらそのまま離脱！

オススメウェポンパック

	標準型「ハーキュリアン」			標準型「ガーディアン」	
ダブル右	ハンドマシンガンLV3		ダブル右	ハンドマシンガンLV3	
ダブル左	ハンドマシンガンLV3		ダブル左	指向性シールドLV2	
サイド	ヘビーマシンガンLV3		サイド	マシンガンLV2	
タンデム	アンチマテリアルライフルLV4		タンデム	プロテクトガンLV4（サブトリガーに弾薬補給弾LV4）	
耐久力	340	コスト 1600	耐久力	340	コスト 1500

接近戦では、その機動性があだになることもあるので、オススメのウェポンパックは中距離型の二つ。標準型「ハーキュリアン」は、ヘビーマシンガンを軸に戦いつつ、敵が近寄ってきたら左右に移動しながらハンドマシンガンで迎撃。一定距離を維持して戦おう。

標準型「ガーディアン」は、マシンガンでコツコツダメージを与えつつ、敵をダウンさせたらタンデムスタイルの武装で味方を援護しよう。なお、咲良は重量耐性が高く、シールドを構えたままでもかなりの飛行速度を発揮するぞ。

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

蘇芳 司（すおう つかさ）

どんなキャラクターか？

覚醒時に強力な攻撃が可能なトランス系の武器が特徴の司。基本性能も飛行の初速はなかなかの速さで、覚醒していない状態でも特に弱い、ということはない。そして、覚醒すると、トランス系の武器は攻撃力と連射速度がアップするので非常に強力な武装になるぞ。

そのため、司を使用するときは、より覚醒ゲージの管理を気をつけたい。できれば、ゲージが50%を超えたらすぐに発動し、一落ち前に二度覚醒を使うか、一落ち後すぐにゲージがたまるぐらいまでゲージをためて落ちるのが理想。

なお、覚醒時にパワーアップするからと、無謀な突撃で覚醒中に大きなダメージをくらわないように気をつけよう。覚醒中はゲージが増えないので、耐久力が減少したぶん、覚醒終了後に攻撃をくらって増やせる覚醒ゲージの量が減少してしまうからだ。

覚醒したらシールドも回復するので、敵の攻撃を防ぎつつ一気に畳み掛けろ！

オススメウェポンパック

	標準型「イノベイター」			突撃型「イノベイター」	
ダブル右	トランスハンドガンLV4		ダブル右	トランスハンドガンLV5	
ダブル左	トランスハンドガンLV4		ダブル左	反射型指向性シールドLV3	
サイド	ビームマシンガンLV3		サイド	フルオートショットガンLV2	
タンデム	ビームアサルトライフルLV3		タンデム	グレネードランチャー LV2	
耐久力	360	コスト 1600	耐久力	400	コスト 1700

標準型「イノベイター」は初期ウェポンパックだけあって使い勝手は良好。中距離を維持し、コツコツ攻撃を当てて覚醒ゲージをためつつチャンスを待とう。覚醒後はトランスハンドガンを当てに行きたいが、前述のように無理は厳禁。射程ギリギリぐらいから攻撃するぐらいでもOKだろう。

突撃型「イノベイター」は指向性シールドのおかげで安定した強さを発揮する。接近戦でも強力な武器を持っているので、近～中距離で戦いのであればこれがイチオシだ。シールドを構えつつ接近し、ショットガンをねじ込もう！

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

天堂寺セイラ（てんどうじ）

どんなキャラクターか？

高い飛行速度を誇り、一撃離脱を得意とするセイラ。ダブルガンスタイルの武器に高威力のものが多く、ある程度接近してこれらをたたき込むことで大ダメージを狙う。特に、ライトマグナムはヒットすればほとんどの相手が一発でダウンする。そこそこの連射性能を誇るので、自分と同じ高さ、あるいは上にいる相手にヒットさせると、浮いた敵に連続で射撃を当てることが可能。平均的な耐久力であれば一気に半分ほど減らせる。その火力ゆえに前衛ポジションかと思うかもしれないが、どちらかといえば前～中距離の間を維持して一落ちで済ませたいのである。攻撃が当たらなかったときなど、ムキになって敵を深追いしないように。相手をダウンさせたり、弾が切れたら、一度距離を離してサイドスタイルの武器などでけん制し、主力のリロード時間を稼ぎたい。

ヘビーハンドショットガンは、射程は短いが強力な一撃を誇るぞ！

オススメウェポンパック

	標準型「ヴァルキリー」			突撃型「ギャロップ」	
ダブル右	ライトマグナムLV4		ダブル右	ヘビーハンドショットガンLV5	
ダブル左	ライトマグナムLV4		ダブル左	ヘビーハンドショットガンLV5	
サイド	ライトマシンガンLV3		サイド	バトルライフルLV2	
タンデム	ホーミングミサイルLV4		タンデム	ファイヤーグレネードランチャー LV3	
耐久力	330	コスト 1600	耐久力	400	コスト 2100

ダブルガンスタイルのライトマグナムが強力な標準型「ヴァルキリー」。その弾数は多めなので、射程に入ったらガンガン撃ってもいいだろう。弾が切れたら、距離を離してマシンガンでけん制しつつダメージを与え、遠距離になったらタンデムスタイルで攻撃だ。

突撃型「ギャロップ」は、より接近戦に特化したウェポンパックで、かなりの高火力。しかし、コストが2100とややや高めなので、突出しすぎて二落ちしないように立ち回りたい。ただし、ほかに前衛がおらず、コストに余裕があるなら逆に二落ち枠としてダメージを稼ごう。

アルクトゥルス掲示板

これから始める人へ：どのキャラクターを選んだとしても、初期から所持しているウェポンパックはそのキャラクターの特徴を内包したものが多いので、まずはそれを継続して使うことをオススメしたい。また、確実な回避が難しい本作において指向性シールドやエリアシールドの存在は非常に大きい。被ダメージを抑えたいのであれば、これらを所持するウェポンパックは使い勝手も含めチェックしておきたい。

キャラクター解説

前作から引き続き参戦するキャラクターたちの性能もしっかりチェックしておこう!

前作からの基本は残しつつも、さまざまなところに大きな変化が加えられている本作。前作から引き続き参戦するキャラクターたちのウェポンパックも、これまでとはまったく違う組み合わせのものが多数用意されている。新武器も多数あるので、その中でもオススメのウェポンパックを紹介していくぞ。

新たな武器の組み合わせで新生したキャラクターたち。その性能を引き出すべし!

風澄 徹

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

今回もバランスの良い基本スペックを誇る風澄。そのウェポンパックの中でも、アサルト系のものはどちらも使い勝手が良い。シールドのおかげで被弾率が下げられる標準型「アサルト」は、今回ロケットランチャーが任意起爆式になったため、中距離から広範囲を攻撃できるようになった。これでけん制したり、相手の着地を狙いつつ、接近戦を仕掛けるチャンスを待ちたい。

弾幕型「アサルト」は、中距離型かつ、高い耐久力がウリ。中距離を維持してマシンガンとロケットランチャーで相手の耐久力を削ろう。

オススメウェポンパック

	標準型「アサルト」	弾幕型「アサルト」
ダブル右	マシンピストルLV3	マシンピストルLV3
ダブル左	軽量型指向性シールドLV2	マシンピストルLV3
サイド	ライトショットガンLV3	マシンガンLV3
タンデム	任意起爆式ロケットランチャー LV2	3連式小型ロケットランチャー LV3
耐久力	340	380
コスト	1600	1800

片桐鏡華

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

前作でこのキャラの特徴だったダブルガンスタイルのエリアシールドを持つウェポンパックが減っている。より慎重な立ち回りが重要だ。標準型「ヒーラー」は、中距離型の回復役。敵と一定距離を維持しつつ味方の援護をしよう。なお、ライトハンドガンは、威力は低いものの弾数が多い。近寄ってきた相手に連射して追い払おう。攻守両用型「ヒーラー」は、高レベルのマシンガンで敵の耐久力を削りつつ、近寄ってきた相手にシールドを展開して小型火炎放射器で迎撃する。回復ライフルは反動が大きいので、味方がピンチのときに使うぐらいでOKだ。

オススメウェポンパック

	標準型「ヒーラー」	攻守両用型「ヒーラー」
ダブル右	ライトハンドガンLV4	小型火炎放射器LV3
ダブル左	ライトハンドガンLV4	エリアシールドLV3
サイド	ライトマシンガンLV4	マシンガンLV5
タンデム	回復ライフルLV4（エリアシールドLV1）	回復ライフルLV2（エリアシールドLV1）
耐久力	340	360
コスト	1600	1800

片桐鏡磨

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

機動力はそれほど高くないが、弾速が速く高威力のマグナムを主力としたスタイルは相変わらず。ダウンを奪いつつ、安定したダメージを与えられるぞ。

初期ウェポンパックの標準型「ヴァンガード」は、指向性シールドを持つオールラウンダー。遠距離ではガトリングガン、マグナムの射程ではシールドを構えつつ攻撃、接近戦になったらショットガンと使い分けて攻撃しよう。

高レベルの武器により高い火力がウリの突撃型「ヴァンガード」。コストが高いので、突出して二落ちはしないように。

オススメウェポンパック

	標準型「ヴァンガード」	突撃型「ヴァンガード」
ダブル右	ヘビーマグナムLV4	ヘビーマグナムLV5
ダブル左	指向性シールドLV3	ヘビーマグナムLV5
サイド	ヘビーショットガンLV4	ヘビーショットガンLV5
タンデム	ガトリングガンLV3	バトルライフルLV2
耐久力	350	450
コスト	1600	2100

竜胆しづね

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

特殊な武装が増え、よりピーキーになったしづね。オススメウェポンパックは、扱いやすさ重視で前作でもおなじみの組み合わせのもの。突撃型「アサシン」は、ボーラランチャーでけん制しつつ、こちらを見てない相手に奇襲を仕掛け、一気に大ダメージを奪うのが狙い。真正面からの特攻は避けたい。

標準型「デトネイター」は、中距離を維持しつつ攻撃、近寄ってきた相手をマシンピストルで迎撃してダメージを与える。サイド、タンデムスタイル時は移動速度がかなり落ちるので、離れた位置でも構えっぱなしにしないよう注意。

オススメウェポンパック

	突撃型「アサシン」	標準型「デトネイター」
ダブル右	小型火炎放射器LV5	マシンピストルLV4
ダブル左	小型火炎放射器LV5	マシンピストルLV4
サイド	ショットガンLV4（SWAYグレネードランチャー LV1）	ハープーンガンLV4（トラップガン（地雷）LV1）
タンデム	ボーラランチャー LV2	ロケットランチャー LV5
耐久力	400	320
コスト	2100	1600

オルガ・ジェンテイン

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

スナイパーであるオルガ。苦手な接近戦をカバーする武器があるものがオススメだ。近距離強化型「スナイパー」は、近寄ってきた相手にショットガンで大ダメージを与えられるチャンスがあるのが強み。だが、あくまで防衛用と考え、無理に当てに行かないように。基本はスナイパーライフルでの狙撃狙いだ。

高威力のスナイパーライフルを持ちつつ、指向性シールドも持っているバランスが良いウェポンパック。ただし、それもあくまで保険。中～近距離戦で強い武器が無いので、常に相手に追い込まれないようミニマップを見て動こう。

オススメウェポンパック

	近距離強化型「スナイパー」	高火力型「スナイパー」
ダブル右	ライトハンドガンLV7	ライトハンドガンLV5
ダブル左	ライトハンドガンLV7	指向性シールドLV2
サイド	ショットガンLV2	アサルトライフルLV4
タンデム	スナイパーライフルLV3	スナイパーライフルLV7
耐久力	380	320
コスト	1900	2000

アーロン・バロウズ

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

バランスの取れた基本性能と、高めの耐久力が頼もしい完璧戦士。今回も安定した強さだ。標準型「ソルジャー」は、タンデムスタイルで遠距離、サイドスタイルで中距離、ダブルガンスタイルで近距離とオールランドに戦える。

標準型「エキスパート」は、軽量指向性シールドのおかげで守りも充実したウェポンパック。タンデムスタイルのプラズマランチャーは、トリガー引きっぱなしでためが可能。ためることで任意のタイミングにて発射可能で、攻撃範囲が大きくなる。離れた位置から移動しながらためておき、相手の隙にたたき込みたい。

オススメウェポンパック

	標準型「ソルジャー」	標準型「エキスパート」
ダブル右	ビームガンLV3	プラズマガンLV3
ダブル左	ビームロッドガンLV3	軽量型指向性シールドLV3
サイド	ビームマシンガンLV4	ビームショットガンLV2
タンデム	ビームライフルLV3	プラズマランチャー LV3
耐久力	380	400
コスト	1800	1700

ジョナサン・サイズモア

フロンティアS

第十七極東帝都管理区

高い耐久力とスーパーアーマーは今回も健在。前衛で力を発揮できるジョナサン。前作でもあった鉄球ハンマーガンを使う標準型「ストライカー」。今回、低レベルとなったこの武器は、鉄球が戻るまでに時間がかかるようになった。敵の硬直を狙える場合以外では、左右交互に使い、隙を見せないように立ち回るのも有効な戦法だ。標準型「テンペスト」は、高レベルのビームショットガンが強力。やや離れた位置からも攻撃が届くので、射程に入ったら攻撃しながら接近しよう。スプレッドビームランチャーは遠距離でのけん制用と考えてOKだ。

オススメウェポンパック

	標準型「ストライカー」	標準型「テンペスト」
ダブル右	鉄球ハンマーガンLV3	ビームマシンピストルLV3
ダブル左	鉄球ハンマーガンLV3	ビームマシンピストルLV3
サイド	ビームショットガンLV3	ビームショットガンLV5
タンデム	ビームガトリングガンLV3	スプレッドビームランチャー LV3
耐久力	720	700
コスト	1800	1700

羅漢堂旭

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

弾幕型「ヘビーガンナー」は、前作であったウェポンパックと名前が違うだけで基本は同じ。初動が遅い代わりに速度に優れた飛行性能を駆使し、一定距離を維持して飛行しつつ各種武器で中距離から攻撃する。標準型「ウォーリア」は前衛型のウェポンパック。今回は、鉄球ハンマーガンが空振りしたときの戻りが遅くなっているので、よく狙って攻撃したい。そして、射程に入ったらフルオートショットガンで一気にダメージを与える。基本、二落ち前提となるウェポンパックなので、被ダメージ覚悟でリターン重視の戦い方をしよう。

オススメウェポンパック

弾幕型「ヘビーガンナー」			
ダブル右	ハンドガトリングガンLV4		
ダブル左	ハンドガトリングガンLV4		
サイド	ガトリングガンLV5		
タンデム	ロックオンミサイルLV4		
耐久力	470	コスト	1800

標準型「ウォーリア」			
ダブル右	鉄球ハンマーガンLV2		
ダブル左	指向性シールドLV3		
サイド	フルオートショットガンLV3		
タンデム	スタンボムランチャー LV2		
耐久力	450	コスト	1800

草陰稜

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

優れた飛行性能と、優秀なジャンプの能力を誇る草陰。姿を消すステルス装置を駆使してのかく乱は本作でも健在。

支援型「ニンジャ」は、中距離での援護能力に長ける。離れた位置を維持して各種射撃で味方を援護しよう。ちなみに、スタンマシンピストルは、3ヒットしないとスタンしないのだが、スタン中にサイドヒットしてもスタン状態を維持する。攻撃するときは連射して連続ヒットでのスタンを狙いたい。標準型「インフィルトレーター」は、マグナムを撃ちつつ姿を消し、一気に接近してのライトショットガンが強力だ。

オススメウェポンパック

支援型「ニンジャ」			
ダブル右	スタンマシンピストルLV4		
ダブル左	ハンドグレネードLV3		
サイド	ライトアサルトライフルLV3		
タンデム	ボーラランチャー LV5		
耐久力	350	コスト	2000

標準型「インフィルトレーター」			
ダブル右	マグナムLV3		
ダブル左	ステルス装置LV4		
サイド	ライトショットガンLV4		
タンデム	グラビティランチャー LV2		
耐久力	330	コスト	1600

レミー・オードナー

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

遠距離型「ジェノサイダー」は前作でもおなじみの組み合わせ。離れた位置からサイドスタイルとタンデムスタイルで弾幕を張ろう。

標準型「タイラント」は武装にかなりクセがある。サイキックインパクトは、射出から移動まで少々タイムラグがある。しかし、射出そのものは早く、攻撃判定が広いので、実は近距離で強さを発揮する。また、トリガーを引きっぱなしにすることで、攻撃範囲をより遠くへ指定できるようになる。相手の移動先や着地のタイミングをを予測して攻撃し、ヒットしたらビームガトリングガンで追撃しよう。

オススメウェポンパック

遠距離型「ジェノサイダー」			
ダブル右	ビームガンLV2		
ダブル左	反射型指向性シールドLV2		
サイド	ニードルガンLV4 （ビームマシンガンLV1）		
タンデム	ビームライフルLV2		
耐久力	300	コスト	1700

標準型「タイラント」			
ダブル右	サイキックインパクトLV4		
ダブル左	サイキックインパクトLV4		
サイド	ビームガトリングガンLV5		
タンデム	サイキックバインドLV4		
耐久力	320	コスト	1700

ξ988

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

やや機動力に難のあるξ988。やはり前作でもあったバランスの良い組み合わせのウェポンパックを使うのが安定だろう。

標準型「センチネル」は、ビームマシンガンにて中距離で敵を抑え込みつつ、距離を離してホーミングレーザーガンで攻撃していきたい。強化型「センチネル」は、コストが高いものの、こちらもオールラウンドに戦える。決して無理に前に出ようとせず、高レベルで弾数の多いホーミングレーザーガンとグレネードランチャーで相手を近寄らせないように戦い、二落ちしないように戦おう。

オススメウェポンパック

標準型「センチネル」			
ダブル右	ビームフィンガーガンLV4		
ダブル左	ビームフィンガーガンLV4		
サイド	ビームマシンガンLV2		
タンデム	ホーミングレーザーガンLV4		
耐久力	350	コスト	1500

強化型「センチネル」			
ダブル右	ビームフィンガーガンLV5		
ダブル左	ビームフィンガーガンLV5		
サイド	任意起爆式グレネードランチャー LV6		
タンデム	ホーミングレーザーガンLV5		
耐久力	420	コスト	2300

真加部主水

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

すさまじい格闘攻撃を持つ主水。相手をスタンさせての追撃が非常に強力。

突撃型「バトルマスター」は、接近戦に特化したウェポンパック。ダブルガンスタイルの武器で攻撃しつつ接近していき、ヒットしたら格闘攻撃などで追撃、外れたらライトショットガンで近距離戦を仕掛けよう。

支援型「バトルマスター」は、高レベルのボーラランチャーでの援護が強力。これで相手をとらえ、自身のディスクマシンガンで追撃してもよし、味方に任せてもよしだ。スタンマシンピストルに関しては、草陰の項目を参照してほしい。

オススメウェポンパック

突撃型「バトルマスター」			
ダブル右	マグナムLV4		
ダブル左	スタンガンLV3		
サイド	ライトショットガンLV2		
タンデム	ライトニングガンLV4		
耐久力	380	コスト	1600

支援型「バトルマスター」			
ダブル右	マグナムLV4		
ダブル左	スタンマシンピストルLV5		
サイド	ディスクマシンガンLV5		
タンデム	ボーラランチャー LV5		
耐久力	440	コスト	2200

リューシャ

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

どちらかといえば、中〜後衛型のキャラであるリューシャ。敵の動きをミニマップでよく見て敵の接近を許さないように動きたい。標準型「タクティクス」は、ダブルガンスタイルの武器の変更により、前作に比べ近距離戦がやや強化された。接近戦の得意な相手には、その得意距離に近づかれる前に、ビームハンドマシンガンで迎撃して距離を離したい。防衛型「タクティクス」は、シールドのおかげで0落ちも狙える。遠距離で立ち回り、被ダメージを抑えられたら、コストが高い分味方に落ちる枠を譲って援護に徹するのもアリだろう。

オススメウェポンパック

標準型「タクティクス」			
ダブル右	レーザーハンドマシンガンLV4		
ダブル左	レーザーハンドマシンガンLV4		
サイド	ニードルガンLV3 （ライトアサルトライフルLV1）		
タンデム	衛星迫撃砲LV4		
耐久力	340	コスト	1600

防衛型「タクティクス」			
ダブル右	ビームガンLV5		
ダブル左	指向性シールドLV5		
サイド	ビームマシンガンLV4		
タンデム	衛星迫撃砲LV5		
耐久力	380	コスト	2100

篠生茉莉

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

機動力と体の大きさを各種武装でカバーしなければならない茉莉。オススメするのは、ブースターを持つ標準型「スキャンパー」と高機動型「スキャンパー」の二つだ。標準型のほうは、中距離を維持し、ブースターを使って移動しつつ、ロックオンレーザーを狙う。相手が隙を見せたらブースターで一気に接近してフルオートショットガンを狙う。高機動型は、レーザーライフルが連射性に優れて強力なので、この射程ギリギリぐらいを維持し立ち回る。中距離で相手の着地を狙えたら、すばやくバースターマシンガンで攻撃したい。

オススメウェポンパック

標準型「スキャンパー」			
ダブル右	レーザーハンドガトリングガンLV4		
ダブル左	ブースター LV4		
サイド	フルオートショットガンLV2		
タンデム	ロックオンレーザーガンLV5		
耐久力	430	コスト	1600

高機動型「スキャンパー」			
ダブル右	レーザーハンドガトリングガンLV4		
ダブル左	ブースター LV7		
サイド	バースターマシンガンLV2		
タンデム	レーザーライフルLV3		
耐久力	440	コスト	2000

シュリニヴァーサ・セン

フロンティアS　第十七極東帝都管理区

機動力がそれほど高くないシュリ。被ダメージを抑えるためにも指向性シールドを持つウェポンパックを使いたい。

標準型「ペネトレイター」は、スモークグレネードランチャーで相手の視界をふさぎつつ、レーザーガトリングガンでスモークの外から攻撃を加えたい。ダウンしている相手などに積極的に狙っていこう。

汎用型「ペネトレイター」は、近〜中距離でオールランドに戦える。離れた位置ではロックオンレーザーガン、近距離ではショットガンを使って攻撃をする。

オススメウェポンパック

標準型「ペネトレイター」			
ダブル右	ハンドショットガンLV3		
ダブル左	反射型指向性シールドLV3		
サイド	スモークグレネードランチャー LV4		
タンデム	レーザーガトリングガンLV3		
耐久力	340	コスト	1600

汎用型「ペネトレイター」			
ダブル右	ビームマシンピストルLV2		
ダブル左	反射型指向性シールドLV3		
サイド	ショットガンLV3		
タンデム	ロックオンレーザーガンLV3		
耐久力	350	コスト	1700

※P002 〜 005に掲載しているウェポンパックは、すべて初期状態のものです。

アルクトゥルス掲示板

マップはブログで！：一新された各ステージに関しては、アルカディアブログ（http://www.famitsu.com/blog/arcadia/）で紹介・解説をしていく予定だ。対戦中は細かくチェックしにくい場所もあるので、こちらも確認して、遠距離キャラが有効に使える遮蔽物、再出撃時にダメージを受けにくいポジションなどなど、マップ戦術に役立ててほしい。

ストーリーモードとGUNSLINGERSTRATOS2.net

動き出した物語

物語は、オペレーター［水潟九美］からの、緊急連絡から始まる。敵勢力による干渉により、大規模な時空振動が発生。時空間に歪みが生じてしまった。この歪みが拡大すれば、世界が消滅してしまうという――プレイヤーは、歪みの元を断つため、戦場へと赴く。フロンティアS、第十七極東帝都管理区。さらには、第三勢力も入り混じった三つ巴の戦場を駆け抜け、プレイヤーは、時空の歪みを修正することができるのか!?

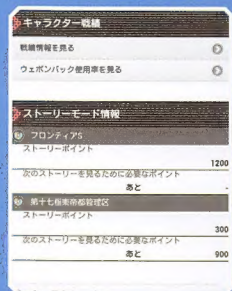
というのが、今作の物語。この物語を進めるために、各ミッションをクリアしていくのがストーリーモードの内容だ。1ミッションクリアする毎に150ポイントを獲得。ゲージをフルにためることにより物語が進展するぞ。また、獲得したポイントがゲージの一定量に達することにより［水潟九美］との掛け合いが発生。この掛け合いは、キャラと勢力毎に内容が変わり、多数のバリエーションが存在。ストーリー本編が終了後も発生するので、［水潟九美］との掛け合いをすべて視聴するためにも周回プレイ＆全キャラクターでのプレイは必至だぞ。また、ストーリーモードは、個人戦だけでなく、店内協力や全国のプレイヤーとマッチングしての協力プレイも可能。個人戦同様、1ミッションクリアー毎に150ポイントが獲得できるので、強力な味方プレイヤーとマッチングすれば、一気にミッションクリアが可能だ。また、マッチングした際、味方プレイヤーの物語の進行具合に影響されずに自身の本編が進展するので、気兼ねなくプレイできるぞ。

なお、ストーリーは今後定期的にアップデートされていく仕組みになっているのでお楽しみに!!

各キャラクターたちの、意外な素顔なども見られるストーリーモードデモ。全キャラ＆両勢力必見です!!

プレイヤーキャラクター同様に［水潟九美］も所属組織により見た目が変化。フロンティアSでは、ストレートの青い髪と瞳を持つ少女だったが、第十七極東帝都管理区側では、ウェーブロングヘアとなり、バストサイズもUP(!?)した大人の女性となっている。どちらの組織陣営に組みするか悩んでいるプレイヤーは、好みの［水潟九美］で選ぶのもありだ。

GUNSLINGERSTRATOS2.net

今作では、NESiCA一枚で、すべてのキャラクターが使用可能となっている。そのため、キャラクターのコスチュームやウェポンパックの確認や変更、各キャラクターの物語の進行状況の確認と大いに役立つ。さらに、NESiCAを登録した際、ウェポンパックが各キャラクターに一つ追加されるので、早い段階での登録がお勧めだ。また、このサイトでしか、所属組織を変更できないので、第十七極東帝都管理区もとい、アダルトな［水潟九美］をオペレーターにしたい人は、必ず登録するべし!!

ストーリーモードの進行状況も確認可能。なお、同名キャラクターでも所属組織別に進行状況が管理されているので注意!

その他の新要素

●移動アシスト

自身がレバー入力しなければ、ターゲットに向かい自動で移動してくれる新システム。キャラクター選択の際、画面左側にあるON&OFFで切り替えられる。また、移動レバーを動かせば入力している間は解除されるので、敵との距離を離したい＆接近したい際や、攻撃を避けたい際に入力しよう。

●チャレンジモード

特殊条件下でのミッションをプレイするモードだ。ミッションは多種多様にあるので、全国対戦とはまた違った楽しさが味わえるぞ。

●ドロップアイテム

全国対戦後に、一定の確率でウェポンパックやコスチュームなどが手に入る（ドロップ）する新システム。コスチュームは使用しているキャラクターの物が手に入るが、ウェポンパックは使用しているキャラクターを問わず、ランダムで手に入るので、入手した際は確認を忘れないように。だれのウェポンパックかは、GUNSLINGERSTRATOS2.netで確認できるので、必ず登録しておきたい。

凡ちゃんコラム

とんでもないキャラが誕生したと聞いて、ガンスト2界に参戦してみたら、そこにいたのは世界最強のVoiceを持つ天使だった――。ここでは、そんな［水潟九美］ちゃんのスーパーかわいいショットを入手したので、掲載しちゃうぞ!!

こんなにかわいい娘がいたら、俺ずっとストーリーモードしかできないよ!! もうかわいすぎて、無理!! ガンスト2制作チームの方々［水潟九美］ちゃんに会わせてくれてありがとうございます!! ホログラムカチューシャ（?）は、感情に合わせて形状が変化するのも見逃せない!!

GUNSLINGERSTRATOS2.net

本作をより楽しむために必須ともいえるモバイルサービスが、この「GUNSLINGERSTRATOS2.net」だ。前作のものよりも、さらにパワーアップしているので使いこなしてガンストライフを充実させよう!

話題の新作ついに稼働!
石渡氏に突撃インタビュー!!
GUILTY GEAR Xrd
-SIGN-
© ARC SYSTEM WORKS
人気シリーズ『ギルティギア』新章がついに開幕!!　今回の記事では、究極の演出で表現されたバトルのだいご味をご紹介。気になる発言が盛りだくさんの開発スペシャルインタビューもお見逃しなく!
ギルティギア イグザード サイン
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：2014年2月20日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net P-ras MULTI バージョン2
次ページから新要素解説
&石渡氏スペシャルインタビュー!!
Text：よるよる

生まれ変わった『ギルティギア』の戦闘システムをチェック!

バトルシステムガイド

『ギルティギア』らしさを残しつつも、新鮮に生まれ変わったシステム群に注目。動きの幅を拡張するこれらの要素を使いこなし、さらなる"強さ"を手に入れるのだ!

RENEWAL!! 3種類のロマンキャンセル

シリーズ伝統のシステムであるロマンキャンセルが、今作で大きくリニューアル。今回のロマンキャンセルには3種類あり、相手がのけぞりモーションを取っていないときに使えば黄、相手がのけぞりモーションを取っているときに使うとテンションゲージ(以下ゲージ)を50%消費する赤、技の動作後半に使った場合は紫という形で、3種類のエフェクトと効果が設定されている。

ロマンキャンセルは、ほぼすべての行動に対して可能になっており、技のモーション中はもちろん、技を出していないときにも発動可能だ。

効果は、直前の行動をキャンセルしてキャラクターをニュートラル状態に戻し、自分以外の動作スピードを遅くするというもので、連続技や連係に組み込むことで、より自由度の高い動きが可能になっている。また、動作スピード遅くする効果を活かして、相手の攻めに割り込むように発動するという戦術も、無敵技や切り返しに乏しいキャラクターでは有効な一手。時間の経過が遅くなることで、普段は反撃できない技や連係にスキを生じさせたり、間隔を作ることが可能になるのだ。

黄

黄色ロマンキャンセルは、ゲージの消費が少ないことが強みの一つ。飛び道具系の必殺技と特に相性がいい。

赤色のロマンキャンセルは、連続技のつなぎとして重宝する。のけぞり時間の延長を活かして大技をたたき込むのだ。

紫のロマンキャンセルは、技のスキをフォローするように使う。大技の保険として、ここぞという場面で活用しよう。

NEW!! ブリッツシールドの攻防

本作の目玉となる新要素の一つ、ブリッツシールドは、相手の攻撃を受け止めてスキを作るという「当て身」的な要素の強いシステムとなっている。

ブリッツシールドは、コマンドを入力するとゲージを25%消費しつつ当て身判定が発生、ここで攻撃を受け止めると、一定時間相手をのけぞらせることができる。このけぞり中に、自分の好きな技を狙えるので、極めて強力な防御システムとなっているが、ブリッツシールドをされた側も、のけぞり中にブリッツシールドとサイクバーストの入力は受け付けているため、ワンパターンな反撃は禁物。相手のクセやゲージ状況を見て技を選ぼう。

ブリッツシールドに成功しても……

相手のブリッツシールドには要注意!

読み負けると大ダメージのリスク!

ブリッツシールドののけぞりと復帰直後には、投げ無敵時間が設定されているので、打撃での読み合いが主になる。覚醒必殺技はブリッツシールドを無効化できるものの、サイクバーストがある場合には、ヒット前に回避されてしまう。

NEW!! 一発逆転!? ヘルファイア

体力ゲージが少なくなると、覚醒必殺技の性能が向上するヘルファイア状態に突入。この状態になると、ほとんどの覚醒必殺技が大幅にダメージアップするので、うまくヒットさせれば大逆転のチャンスとなる。連続技はもちろん、ブリッツシールドや割り込みなどの見返りが大幅にアップするので、この状態では優先的に覚醒必殺技を狙っていこう。

また、ドラゴンインストールなどの強化系の技の一部は、威力ではなく技の効果時間が延長されるという方向でパワーアップされる。

ヘルファイア状態では、覚醒必殺技の見返りが大きくなる。積極的に狙っていこう。

覚醒必殺技で逆転を狙え!

RENEWAL!! 一撃必殺技を連続技に!

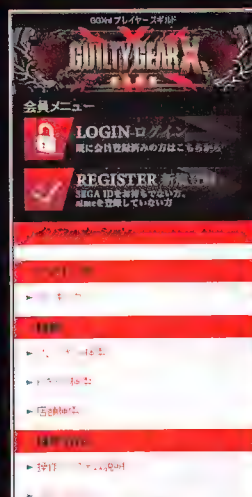
ヒットすると相手を一撃でK.O.する一撃必殺技は、本作でも健在。

相手がヘルファイア状態になっていると一撃必殺技準備モーションが高速化するので、状況次第で試合を華麗に決められることも。高速化した一撃必殺技準備は、動作中に時間停止が発生するため、一部キャラではロマンキャンセルを絡めつつ準備をし、そのまま一撃必殺技へとつなげる連続技へと移行できる。いろいろな構成を模索してみよう。

大迫力の一撃必殺技で華麗に試合を締める!

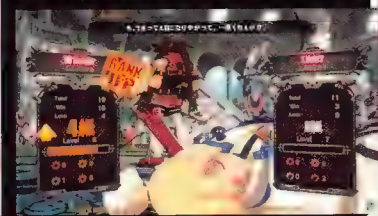
通常の一撃必殺技準備は硬直が長いが、相手がヘルファイア状態の場合には、準備モーション中に時間停止が発生するようになる。

ソルの一撃必殺技は発生が早く、連続技に組み込みやすい。一撃必殺技の演出は非常に豪華なので、機会があれば挑戦してみよう。

ALL.Net P-ras MULTIでデータ記録

本作のプレイ時にALL.Net P-ras MULTIのAimeサービスを活用することで、試合中の詳細なデータを保存&確認可能。使った行動やくらってしまった技のデータが細かく表示されるため、上達に向けて意識してプレイすべき点が分かりやすいのだ。Aimeカードがあれば、称号やチーム作成といった機能を活用できるので、プレイ前に登録を済ませておきたい。

NEW!! 相殺から始まるデンジャータイム

相殺が起きると一定確率で発生するデンジャータイムは、発生中に先に攻撃を当てた側が、ロマンキャンセルと同じく、相手の行動を遅くする効果を受けられる。このため、デンジャータイム中に競り勝てば、ゲージを使わずとも大ダメージ連続技に持ち込めるのだ。発生を確認したら、先手を取りにいこう。

デンジャータイムは相殺時に一定確率で発生する。けん制や対空を狙う場合には、偶発的なデンジャータイムの発生にも備えておくといい。

RENEWAL!! フォルトレスディフェンスで守り切れ

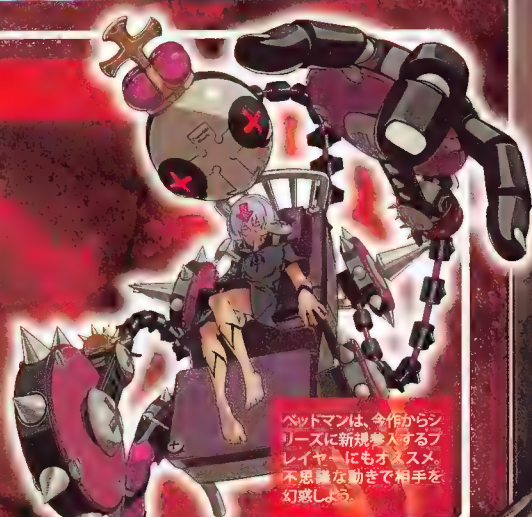
フォルトレスディフェンスは、ガードしつつ相手との距離を大きく離せる強力な防御手段となっており、強力な攻めに対する対抗手段として重宝する。ゲージを消費するものの、多くの連係に対して有効なため、惜しまず積極的に使っていこう。フォルトレスディフェンスで距離を離しつつ空中へ逃げるのは、本作の基本となる防御テクニックの一つだ。

地上のフォルトレスディフェンスを使えば、相手のラッシュから抜け出しやすくなる。空中フォルトレスディフェンスは、ほとんどの攻撃を防御できるため、攻めに割り込む形で、上に逃げるようにして発動するという活用法がある。

CHECK!! キャラクターの変化にも注目!

『ギルティギア』シリーズではおなじみの、ソル、カイなどが登場する本作だが、キャラクターの動作や性能面が、新作にふさわしく大幅にリニューアルされている。過去作で登場した技でも、見た目だけでなく性能や使い方が変化していたり、ロマンキャンセルと組み合わせることで思わぬ強さを発揮したりと、新しさが目白押しだ。今作から参戦するという人でも、自分の好みに応じたキャラクターを選択して、バトルを存分に楽しんでほしい。

なお、シリーズ初登場となる新キャラのベッドマンは、一見テクニカルキャラクターに見えるが使いやすく、強力な必殺技がそろっており、今作からデビューする人にもオススメのキャラクターとなっている。空中で8方向に移動できる空中ダッシュや、自分の繰り出した技を反復するかのように発動するデジャヴなど、固有の能力はやり込み要素にあふれているため、強さの「伸びしろ」はかなりのものになりそうだ。

過去作からのファンを驚かせるような、細かいチューニングが随所に施されている。

ベッドマンは、今作からシリーズに新規参入するプレイヤーにもオススメ。不思議な動きで相手を幻惑しよう。

祝！稼働 本作のキーマン2名に特別インタビューを敢行!!

石渡 太輔氏＆パチ氏 スペシャルインタビュー

生まれ変わったシリーズ最新作『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-』(以下、『GGXrd』)の稼働を記念して、本作を語る上で外せない、重要な2名にインタビューした。意外な裏話が飛び出すかも……!?

『GGXrd』の開発がスタートしたキッカケとスタッフの意識した部分

――早速質問に入りますが、本作の企画自体はいつごろからスタートされたのでしょうか？

石渡 企画そのものは何年前からになるのかな。ちょうど3年前くらいからだと思います。『ギルティギア2』という家庭用タイトルが一段落付いた時点で、次に立ち上げるならどんな企画にしようかと考えて。そこで『ギルティギア』がこれから格闘ゲームとして進化するならどうなるだろう？」という話し合いのようなところからですが、その辺りからある程度の構想のようなものが始まりました。ただ、その時点では現在の『GGXrd』に向かって一直線に進んでいくというような段階ではなかったですね。

――では、制作チームのような形で編成して、作り始めたのはいつぐらいになるのでしょうか？

石渡 チームを編成してとなると……1年半前くらいかな？

パチ そのぐらいですかね。

石渡 その前の段階で、新しい『ギルティギア』を作るのであれば、技術的なことや視覚的に、どういったことをすればウリになるか考えまして。今のような3Dになることに関して、実現度合いや説得力があるかという研究から始めていたんですね。それは一部のスタッフで進めていて、ある程度作れる確信が持てて、会社の承認が下りて、そこからちょうど1年半くらいといった感じでしょうかね。

――本作を作る上で、演出に関して従来の格闘ゲームとは違ったものを目指すという考えは、最初からあったのでしょうか？

石渡 そうですね。個人的な考えですが、弊社の『ブレイブルー』というタイトルが、ドット絵の美しさという点で頂点を極めていると思ったんです。なので、『GGXrd』という新しいタイトルを出すとなったときに、同じようにやったらインパクトに欠けるということで3Dにしました。それによって、カメラアングルですとか、従来の2D格闘ゲームに無い演出が繰り広げられたら面白いんじゃないか？というところから、3Dを使うことを決めました。

――開発現場の雰囲気などは、どんな感じだったのでしょうか？ あまり表に出てこない話も多いので、興味深い読者は多いと思います。

石渡 雰囲気ですか。かなり……いい加減ですかね(笑)。

一同 (笑)。

石渡 まぁそれは冗談としまして(笑)。本来やりたかったことというのが、開発時のリストには非常にたくさんあって、それがどれだけできたかというと……今回の初動時点では7割くらいかな？ というのは正直あるんですけれど、間に合わないなら切っていこう……みたいな。

パチ 石渡からのオーダーに、開発全員が悲鳴を上げているような感じでした(笑)。

石渡 やはりスタッフそれぞれが『ギルティギア』に対するビジョンというものは持っていると思うんですけれど、じゃあそれで本当にOKなのか、ゴールでいいのか？ っていうところは僕を通さないと進めないという部分はありまして。今回の制作を通して、スタッフがそれぞれ「『ギルティギア』ってこうあるべきなんだろう」とか「これはきっと違うだろう」みたいな姿が、恐らくでき上がったんじゃないかと思うんです。

――パチさんはプレイヤーとしても『ギルティギア』を長い間プレイしており、思い入れも強いと思います。そういった中で制作に携わったわけですが、その辺りはいかがでしたか？

パチ まだ終わっていないですからね(笑)。まぁ感慨深いとかっていう感情は、あるにはありますけど、まだ走っている最中なので。

――ちなみに開発作業が動き始めてからは、比較的テンポよく進んでいったような感じでしょうか？

石渡 2D格闘ゲームの場合であれば、あらかじめ「こういうことをすればいい、こういうものを用意すればいい」というのが分かっている状態なんですが、今回ですと3Dを使ったカメラ演出やビジュアルといったところで、制作序盤に「どこをゴールにしようか？」を定めるための時間がかかってしまいました。後は、3Dを利用した2D格闘ゲームのシステムを構築するまでの時間です。ある程度軌道に乗れば流れ作業に移れるのですが、そこまでが長かったですね。

――個人的には、何回かのロケテストを触った際に、回を追うごとにシステムやバランスが変わっていったと感じたので、スピード感ある開発現場というのを想像していましたが。

石渡 流れ作業に入ってからは早かったです。激流下り、みたいな(笑)。

profile

『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-』ゼネラルディレクター

石渡 太輔氏

『ギルティギア』シリーズの生みの親。ゲームの原案はもちろん、イラスト、デザイン、シナリオ、ゲームミュージックなど、多岐にわたる製作を手がけている。過去作では、ソル・バッドガイの声優を自ら務めたことでも知られている。

『GUILTY GEAR Xrd -SIGN-』統括バトルディレクター

パチ氏

『ギルティギア』、『ブレイブルー』シリーズのバトルプランナー。イベントなどへの出演も多く、プレイヤーから慕われる名物クリエイターでもある。過去にはライターとして、アルカディアでも数多くの攻略、企画記事を手がけている。

シリーズにおける『GGXrd』の位置付けと2Dから3Dに変化したことによる苦労

――今回、ロケテストや他のインタビューなどで『ギルティギア2』という単語が出てくる機会がしばしばありました。ストーリー的にはどのような位置付けなのでしょうか？

石渡　時系列的には、『ギルティギア』の最新のものであると考えてもらえればと。なので、『ギルティギア2』のほんの少し後となっています。

――では、ゲーム中の登場人物は年齢を重ねているのでしょうか。

石渡　そうですね。ただ、『ギルティギア』シリーズを通して、年表のようなものは存在しますが、年齢については開示していないんです。ビジュアルの部分で少しずつ変えたりしていますが。また、前述のように『ギルティギア』最新作ではありますが、その前にアークシステムワークスの格闘ゲーム最新作である、という部分を強く打ち出したいという思いがありまして。もちろん従来のシリーズのファンには楽しんでもらいたいですが、現在ゲームセンターで遊んでいる中高生の方々ですとか、そういった新規の方にも参入していただきたいと願っています。ですので、ストーリーについては、今作から始めた方がオープニングなどで物語を知ることで十分に楽しんでもらえるようには作っています。

――次に、3Dビジュアルになったことで演出面についてお聞きしたいのですが、どんな部分に一番こだわったのでしょうか？

石渡　3Dを使ってどこまで2Dに見せられるか、ですね。止まった絵として3Dのものを2Dっぽく見せるというのは結構簡単だったんですけど、動いた途端に3Dのモデルというか CGっぽくなってしまう。それをどのように払拭するかが難しくて。演出はもちろん、基本となる格闘シーンを違和感無く表現する。それが一番こだわった部分でしょうかね。

――2Dと比べ、作りやすい／作りにくいといった違いはありましたか？

石渡　今作に関していえば、僕からのオーダーが厳しいということもあり（笑）、往々にして作りにくかったんじゃないでしょうか。過去作のキャラの動きであったりシルエットであったりというのは、あくまで2Dとしてアニメーターさんが作ったものですから、ウソというか誇張されているわけです。これらを改めて3Dでなぞっていくわけですから、大変な部分もありました。例えばパンチを繰り出すという動作一つ取っても、2Dでは迫力を出すために拳が大きくなったりといった処理がされていたりするんです。そういった部分を違和感無く3Dに落とし込んで、2Dっぽく見せるという工程では苦労しました。

――2Dをそのまま3Dにするだけではないんですね。パチさんは、そうやってでき上がった新しいキャラたちに『ギルティギア』らしさを与えていく上で、苦労した点などありますか？

パチ　僕は与えられたものを作るだけです（笑）。まぁ「モデルの角度がこれだとキツい」とか、武器の角度だったり、当たり判定などで「これだと無理があるなぁ」ということは多少ありまして。ただ、僕の作業をする時点ではかなり直っていたので、そこでの苦労はさほど無かったですね。

――では次の質問です。本シリーズは、作品を重ねるごとに多くの要素が追加され、右肩上がりのグラフのように積み上げられてきた歴史があります。その上での新作ということで意識されたことはありますか？

石渡　先ほども言いましたが、今回は新作ということで新規ユーザーの方を取り入れるために一度リセットし、間口の広いシンプルな形にしようというコンセプトがありました。

パチ　あれも入れたい、これも入れたいとならないよう、キャラごとに長所短所が明確に出るよう石渡と話し合いを重ねつつ、もちろんキャラのイメージは壊さないことを大前提に。ユーザーさんは前作までを意識するかもしれないですが、そこにはこだわらない感じで。前作にあったものは全部入れるのか？　というと、続編というより新作なので「それはそれ、これはこれ」。続きという部分には全くこだわっていないですね。石渡からは「シンプルに拡張する」というオーダーがあり、そちらを意識しました。

プレイヤーと一緒に育てていきたい

――それでは最後に読者の方々へのメッセージをお願いします。

石渡　本作を作っていくのは僕らの命題なんですけれど、それを皆さんが遊んでくれて、意見を出していただいたりすることで、育っていくものだと思っています。ぜひ新しくなった『ギルティギア』を触り、さまざまなご意見を聞かせてほしいですね。

パチ　昔（記事を）書いていた本だからな～（笑）。難しいなぁ。えー、全身全霊を込めて作っていまして、これからも頑張りますので、皆さんも全力で遊んでいただければと思います。あと、『GGXrd』の攻略記事を増やして、って意見をアルカディアに送ってほしいですね（笑）。

――本日はお忙しい中ありがとうございました！　**（2月某日・アークシステムワークス株式会社にて収録）**

「3Dをどこまで2Dに見せられるか？」に一番こだわりました

インタビュー KEYWORD

※『ギルティギア2』：2007年11月29日にXbox 360で発売された『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-』。自キャラを操作する格闘ゲーム的な要素と、サーヴァントと呼ばれる兵士に指示を出していくRTS（リアルタイムストラテジー）的な要素を融合したことで、"メーレーアクション"という新鮮味あふれるバトルが生まれた。その高いゲーム性が評価され、現在でもオンライン対戦が盛んに行なわれている。『GGXrd』の必殺技モチーフとなった技が、この作品にいくつか収録されている。

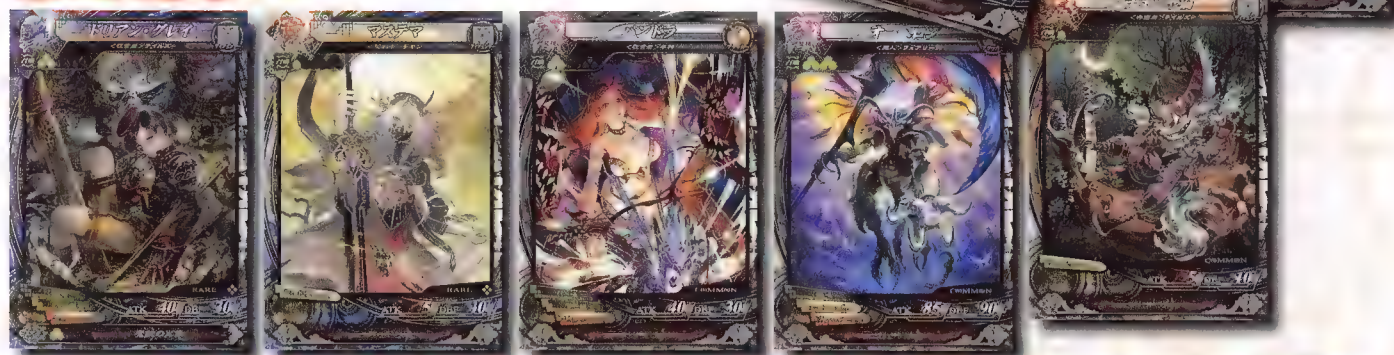
※『ブレイブルー』：『ブレイブルー』シリーズは2008年に一作目が稼動。アークシステムワークスの持ち味である、スピーディで爽快感あふれるバトルを、『ギルティギア』シリーズとは違ったフォーマットで盛り込んだ作品となっている。ストーリーの演出や見せ方、メディアミックスといった部分にも力を注いでおり、格闘ゲームの枠を越えて多くのファンを獲得している。

※カメラアングル：『GGXrd』は、3Dならではの表現を利用し、覚醒必殺技や勝利シーンでは、キャラをいろいろな角度から見せる演出を盛り込んでいる。3Dならではの表現と、2D格闘ゲームの強みであった「誇張した表現」のバランスを調整し、新しく、迫力のある表現を目指して作られたのが『GGXrd』とのこと。この要素を活かしつつ、バトルのテンポを冗長なものにしないため、覚醒必殺技や各種システム行動など、大技のモーションは何度も演出面の調整を重ねたそうだ。

今春、ついに大型バージョンアップが決定!!

現行排出150券種総入れ替え!?

75種の新たな使い魔たちが参戦!!

あの人気使い魔たちも復活!!

ロード オブ ヴァーミリオンⅢ Ark-cellに期待!!

LORD of VERMILION III
ロード オブ ヴァーミリオンⅢ
Ark-cell
Ver.3.1

完全新規使い魔75枚+イラスト新規使い魔75枚 計150枚が新たに追加!!

ついにその片鱗を見せた『LoVⅢ』の新バージョン。まず注目すべきは、カードの追加形態が変更になったことだろう。バージョンアップで新たに追加となるカードの総数はなんと150枚！　完全新規の使い魔が75体+残りの75枚はデッキの構築に欠かせないVer.3.0の使い魔が新規イラストで登場となる（ゲスト使い魔はそのまま続投するとのこと）……ということは、居残れなかった使い魔は、二度と入手できなくなる!?　というわけではなく、筐体から排出はされなくなるが、ブースターパックとしてスクウェア・エニックスのe-STOREにて販売される予定だ。こちらは続報が入り次第お伝えしたい。

読者プレゼント

もちろん今作も ゲスト参戦 アリ!!

[ミハイル]の「ぼくがんばるよ」はアーツではなく、アビリティ!?

『ドラッグ オン ドラグーン3』より、[ゼロ]と[ミハイル]が参戦決定!

今回紹介しているほかにも、もちろんゲスト参戦はあるので発表をお楽しみに!!

一部使い魔には エラッタも入る!!

ガープ

旧

新

オオモノヌシ

新

旧

全カードを対象にした、エラッタも入ることが決定！　今回紹介しているものでは、[ガープ]の覚醒アビリティが旧性能では《エネストーンアップA》だったが、新性能では《タイプアップD》に変更される。[オオモノヌシ]はATK/DEFのパラメーターが80/70から60/60へと変更となった。これらは新規のイラストがあるので、居残り組だが、今回の排出対象外となる[毘沙門天]はコストが30に下がり、ATK30、DEF30とパラメータも修正される。もちろん、これ以外にもエラッタが入る使い魔はあるようなので、こちらも情報は入り次第お伝えしていきたい。

新たな情報が ヴァーミリオンフェスティバル にて公開される!!

ることは可能なので、チェックしよう

http://live.nicovideo.jp/watch/lv169754096

まだまだあるぞヴァーミリオン情報!!

リミテッドデッキケース キャンペーン開催!!

2月26日より全国の店舗にて開催されているので、詳細は店舗のポスターで確認しよう!

人獣
刃匣【紅戦絵巻】
Illust:MID

神族
聖櫃【至光神宴】
Illust:麦白子

魔種
魔檻【赤焔の雄魔】
Illust:ひと和

海種
筥宮【流麗水神図】
Illust:加藤さやか

不死
闇棺【死軍拳刃】
Illust:Tomatika

「おとめろぶ」、「流行デッキ変遷」など、「LoV Ⅲ」情報は107ページ~もチェック!!➡

やったぜカード付録号！ を記念して『12-13』排出カードのうち448枚の使用感を中心に攻略記事をお届け！ 読み物やコミックは94ページからの二部構成でお届けするぞ!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール 2012-2013

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text: たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

『WCCF 12-13』448枚完全レビュー

MVP リオネル・メッシ

Lionel MESSI

歴代最高のパワーで敵陣を切り裂く！

SP版の時点で並のレアカードでは太刀打ちできない能力を保持しているメッシだが、MVP版ではさらにパワーが1上がり、スピード、パワーの両面でドリブル突破可能に。シュートの威力、精度も向上しており、普通ではありえない位置や角度からでも枠内に収めてしまう。四年連続MVPの力は伊達ではない！

FW													
OFF	20	DEF	5	TEC	20	POW	17	SPE	20	STA	16	TO.	98

スキル	マシアの英雄
チームスタイル	フォアザチーム

KOLE アルフレッド・ディ・ステファノ

Alfredo DI STÉFANO

スタミナがやや不安も圧倒的な攻撃力の持ち主！

左右両足で強烈かつ正確なシュートが撃てるとともに、豊かなスピードと多彩な足技を使ったドリブルの突破力もズバ抜けており、たとえ相手に囲まれても簡単にボールを失うことはない。クロスもプレースキックも得意なので技術面では何も申し分ないが、スタミナの消耗が早いタイプである点には毎試合注意を要する。

FW	
スキル	黄金の矢
チームスタイル	ラインブレイク

HOLE ロマーリオ

ROMARIO

三つの時代それぞれに独自の強みアリ！

エゴイスティックなまでに自らが点を取ることにこだわるという、ロマーリオのパブリックイメージに即した動きを見せるのが、バルセロナ時代の特徴。ボールを持つと（パス系のチームスタイルを設定でもしていない限り）無謀とも思える勢いで敵陣に突っ込んでいき、ケタ外れのキープ力とドリブル技術で守備者などいないかのごとくゴール前へと進入。スキル名の"100/100"は伊達ではない超高精度のシュートでゴールを量産していく。

FW	
スキル	100/100
チームスタイル	フィニッシュワーク

バレンシア版のロマーリオがもっとも優れているのはピッチ上での運動量。特にチームスタイルを発動させている状態での守備時にその傾向が顕著で、積極的にチェイシングを仕掛けてボールを奪取し、そのまま前線までドリブル突破をしてゴール、というほかの二枚だとあまり見られない攻撃パターンからの得点を期待できるぞ。

FW	
スキル	コラソン
チームスタイル	フォアザチーム

30代に突入した時代のカードなためか、スタミナとドリブル突破に関しては三枚のうちでもっとも劣っている。しかしパス交換からの崩しやスルーパスの供給など、バルセロナ時代とは別人かと思うほど周囲を使ったプレイが巧み。シュート力やマークを外す動きなど短い距離の瞬発力は衰えていないため、自身の決定力も高いままだ。

FW	
スキル	我がゴール
チームスタイル	フリーロール

WCCF情報局 サッカー史において偉大な成績を残した選手が選ばれるMVP、KOLE、HOLEのカテゴリー。今年になりセレッソ大阪に移籍が決定し、話題をさらったディエゴ・フォルラン選手も過去にワールドカップ得点王、最優秀選手に輝き、『WCCF 09-10』においてMVPカードとして排出されているぞ。（テラダ）

ATLE

ここからは『12-13』全レアカード選手の使用感を紹介していこう。『12-13』のATLEは全11種類、どの選手もサッカー史に名を残す素晴らしい実力の持ち主ばかりだ。またロベルト・カルロスやフェルナンド・レドンドなど過去の『WCCF』シリーズにおいて通常またはレアカードで排出された選手が何人か存在しているが、いずれも使用感は異なっているので、旧カードを所持している方はそれぞれ比較しながらプレイしてみるのも面白いだろう。

ボド・イルクナー

選手使用感

至近距離からの決定的なシュートでも次々に弾き出すセービング技術は驚異的で、ビッグマッチプレイヤー特性も持っている。飛び出すときのスピードは遅めなので、弾道の鋭いクロスにはじっと構えて待ったほうがよさそうだ。

スキル	難攻不落
チームスタイル	シュートセービング

ヤープ・スタム

選手使用感

空中戦と対人戦での強さはさすがのひとこと。足はそれほど速くなく、大柄なので一見すると不器用そうにも見えるが、ロングフィードの精度は高い。カバーリングの得意なタイプの相方と組ませればさらに持ち味が発揮されるだろう。

スキル	バトルサイボーグ
チームスタイル	リトリート

アイトール・カランカ

選手使用感

一対一でのマッチアップで抜群の強さを発揮するCBで、フォアチェックとカバーリングの動きを的確に判断しつつ、クロスボールもしっかりと跳ね返す。さらに、DF陣のラインコントロールをより安定させる効果ももたらす印象だ。

スキル	結界のブロック
チームスタイル	ディレイディフェンス

ロベルト・カルロス

選手使用感

常人離れしたキック力は今回も健在で、敵陣に少し入った辺りからでも弾丸のようなキックでゴールを狙える恐るべき左足を持っている。高めにポジションを取り、攻撃に積極的に絡むタイプで、守備でも相手に粘り強く食らいつく。

スキル	悪魔の弾道
チームスタイル	プレースキック重視

ジーコ

選手使用感

代名詞というべきスルーパスとプレースキックの精度は絶品でドリブル突破力も高い。旧カードとの一番の違いは、チームスタイル発動時に味方がボールを優先的に出すようになる点にあるようだ。ビッグマッチプレイヤーでもある。

スキル	白いペレ
チームスタイル	キープレイヤー重視

ジェラルド・ファネンブルグ

選手使用感

ボールキープ力に優れ、バイタルエリアの狭いスペースでも相手のプレスを巧みにかわす。ドリブルで密集地帯をスルスルと抜け出し、スルーパスを放つプレイをもっとも得意としているようだ。ダブルボランチでも十分に使える。

スキル	天衣無縫のテクニック
チームスタイル	ボールキープ

ヨハン・ニースケンス

選手使用感

精力的なプレスからのボール奪取能力に優れ、高速で切り込むドリブルやボディバランスのよさを活かしたボールキープ力に長ける。パスミスも非常に少なく、キャプテンシーも高いオールラウンダーだ。ビッグマッチプレイヤー特性もあり。

スキル	トータルアスリート
チームスタイル	ダイナモ

フェルナンド・レドンド

選手使用感

ダブルボランチの左を任せると攻守両面で大車輪の活躍を披露する。特に長短正確なパスを出すゲームメイク力と、相手のドリブラーを封殺する守備能力に優れている。また攻め上がったときに見せるドリブル突破力も非凡だ。

スキル	エルエレガンシア
チームスタイル	ゲームメイク

リバウド

選手使用感

ボールキープ力が抜群で、フェイントを連発して相手を次々に抜き去る。チャンスメイクだけでなく、フィニッシャーとしても優秀なのでセカンドトップか左WGで使うといい。スタミナが90分間持たないことが多いのが唯一のネック。

スキル	フィールドの魔術師
チームスタイル	チャンスメイク

エミリオ・ブトラゲーニョ

選手使用感

サイズは小さいが、相手からプレッシャーを受けても素早くターンしてボールをキープするのがうまく、シュートの決定力の高さも文句ナシ。緩急をつけたドリブルも攻撃のアクセントとなるが、ボディコンタクトはあまり強くない印象だ。

スキル	エルブイトレ
チームスタイル	フィニッシュワーク

ダボル・シュケル

選手使用感

左足から放つシュートは正確無比で、豪快にネットを揺さぶるその威力は使っていて実に快感。キックフェイントと鋭い切り返しで相手マーカーを巧みにかわす技術も非常に高い。WGでは活躍できないようなのでCFに固定して使いたい。

スキル	トマホーク
チームスタイル	フィニッシュワーク

WCCF情報局 レドンドは「02-03」にSPとして登場したが、スタミナが12と低く、フルタイムで使用することは非常に難しい選手だった。今バージョンではATLEとして全盛期の能力で登場し、スタミナ問題を解消したぞ。(テラダ)

MF	マルコ・ベッラッティ												
OFF	14	DEF	12	TEC	18	POW	13	SPE	14	STA	14	TO.	85
チームスタイル	キープレイヤー重視												

FW	ステファン・エル・シャーラウィ												
OFF	17	DEF	5	TEC	18	POW	14	SPE	17	STA	15	TO.	86
チームスタイル	ボールキープ												

MF	イスコ												
OFF	16	DEF	8	TEC	19	POW	13	SPE	15	STA	15	TO.	86
チームスタイル	キープレイヤー重視												

DF	ラファエル・バラン												
OFF	8	DEF	17	TEC	14	POW	17	SPE	16	STA	15	TO.	87
チームスタイル	個人守備重視												

マルコ・ベッラッティ

選手使用感

精度の高いパスと狙いすましたセンタリングが武器のレジスタ。どちらかといえば攻撃寄りだが守備意識も高くボールを奪い、そのままロングパスで決定的なシーンを演出することも。能力は若く控えめだが、これからの成長が楽しみな選手だ。

イスコ

選手使用感

SP版より突破力が向上し、ドリブルから自らシュートを狙うプレイが非常に狙いやすくなっている（チームスタイルを発動すれば、より顕著に）。ただし玉離れが悪いため、パスをスムーズに回す役割を担わせたい場合はSP版を使用しよう。

ステファン・エル・シャーラウィ

選手使用感

RE版よりも攻撃性能はやはり上手。決定力がさらに高まり、素早いターンの動作や左からカットインしてファーサイドを巻いて狙うミドルシュートもかなり強力だ。惜しむらくは、スタミナの消耗がREカードよりもさらに早くなっていることだ。

ラファエル・バラン

選手使用感

フィジカルコンタクトの強さを活かしたボール奪取力に長けるが、個人能力に★マークが付くまでは一対一の場面で抜かれやすい印象を受ける。オフェンス値が8しかないこともあり、攻撃面では全般的にさほど貢献できないようだ。

FW	デンバ・バ												
OFF	19	DEF	5	TEC	15	POW	18	SPE	17	STA	14	TO.	88
チームスタイル	ダイレクトプレイ重視												

FW	マリオ・マンジュキッチ												
OFF	19	DEF	7	TEC	15	POW	16	SPE	16	STA	16	TO.	89
チームスタイル	フィニッシュワーク												

DF	ベネディクト・ヘーベデス												
OFF	11	DEF	19	TEC	12	POW	17	SPE	14	STA	15	TO.	88
チームスタイル	個人守備重視												

MF	リッカルド・モントリーボ												
OFF	16	DEF	13	TEC	18	POW	14	SPE	13	STA	16	TO.	90
チームスタイル	ショートパス重視												

デンバ・バ

選手使用感

ほとんど完璧なステータスを誇る点取り屋。長身だが純粋なセンターFWというよりやや下がり目な二列目のポジションからの突破や飛び込むプレイが得意。クロッサーとタイミングが合えばスコーピオンシュートを連発し、ゴールを量産する。

ベネディクト・ヘーベデス

選手使用感

一対一の勝負になってもほとんど負けない非常に高い対人封殺能力を持つ。クロスボールへの対応も的確で、軌道をいち早く見極めて、ことごとく跳ね返してしまう。攻撃面ではあまり貢献しないが、右SBとして使っても高い守備力を発揮する。

マリオ・マンジュキッチ

選手使用感

SP版よりも勢いのあるシュートを安定して蹴れるため、自身に点を取らせることがイージーになっている。マークを外す技術とパワーも若干強化されている印象。しかし周囲を活かす技術はSP版のワンタッチパス重視に軍配が上がるか。

リッカルド・モントリーボ

選手使用感

SP版よりもスタミナの持続力があり、スルーパスの精度も高まっている印象。特に素晴らしいのがショートパスで、球足の速いボールを味方の足元へピタリと配球するうまさは秀逸だ。守備もしっかりとこなせるのでボランチでも使える。

MF	フランク・ランパード												
OFF	16	DEF	12	TEC	16	POW	16	SPE	13	STA	16	TO.	89
チームスタイル	フォアザチーム												

DF	フィリップ・ラーム												
OFF	15	DEF	16	TEC	15	POW	14	SPE	16	STA	18	TO.	94
チームスタイル	カバーリング重視												

MF	ダニエレ・デ・ロッシ												
OFF	16	DEF	16	TEC	16	POW	17	SPE	13	STA	17	TO.	95
チームスタイル	降臨												

GK	イケル・カシージャス												
OFF	8	DEF	20	TEC	11	POW	16	SPE	14	STA	12	TO.	81
チームスタイル	組織守備重視												

フランク・ランパード

選手使用感

『05-06』のWMF版と比べてトータルポイントは5ポイント低いが、スルーパスの暴発などが減り、むしろ使いやすくなった感がある。イングランド国籍で二列目の攻撃的MFをこなせる選手は珍しく貴重。連携線も非常につながりやすいようだ。

ダニエレ・デ・ロッシ

選手使用感

チームスタイルを発動すると攻撃能力が強化されるが、ボランチの位置ではその効果を活かしにくい。BANならではの活躍をさせたいなら二列目中央など攻撃的な位置に配置し、飛び出しを促したりミドルシュートを狙わせたほうがいいだろう。

フィリップ・ラーム

選手使用感

危険なスペースを埋める動きや周囲の味方の後ろをカバーするスピードが恐ろしく速い。MFで起用するとこの動きがこぼれ球をいち早く拾う効果を発揮し、そこからの的確なパスやドリブルでの持ち上がりにより、多くのチャンスを作ってくれる。

イケル・カシージャス

選手使用感

使い始めた段階ではミドルシュートに反応できない場面が見られるものの、至近距離からのシュートにことごとく反応するズバ抜けたセービング能力はさすがの貫禄。PK戦にもかなり強いタイプなので、PKキーパーが相手でも十分対抗できる。

WCCF情報局 ドリブル重視と同じく、パス系の攻撃に対する絶対的な存在であるインターセプト重視持ちも非常に少なく、レアに至ってはゼロ。（パリィさん）

World-Class GK

GK	ペトル・チェフ												
OFF	8	DEF	19	TEC	13	POW	19	SPE	12	STA	12	TO.	83
チームスタイル		リベロキーパー											

GK	ダビド・デ・ヘア												
OFF	9	DEF	19	TEC	13	POW	16	SPE	13	STA	12	TO.	82
チームスタイル		シュートセービング											

GK	マヌエル・ノイアー												
OFF	10	DEF	19	TEC	11	POW	18	SPE	13	STA	12	TO.	83
チームスタイル		GKロングフィード											

GK	サミル・ハンダノビッチ												
OFF	8	DEF	19	TEC	10	POW	18	SPE	12	STA	13	TO.	80
チームスタイル		シュートセービング											

ペトル・チェフ

選手使用感

もともとGKとして世界最高峰の能力を持つ彼がリベロキーパーのチームスタイルで『12-13』にWGKとして登場。通常より前めのポジショニングはゴールキーピングの幅が広がり使っていて非常に楽しい。ぜひ試してもらいたい選手である。

マヌエル・ノイアー

選手使用感

SP版の時点でGKとしての能力は『WCCF』において最高レベル。そのためSP版とWGK版にそれほど明確な違いは感じられない。ただしWGK版の方がチームスタイルにリスクが少なく使いどころも多いため、レアカードの枠を割く意義はあるはずだ。

ダビド・デ・ヘア

選手使用感

ビッグマッチプレイヤー。使うならこのレアか『11-12』のREかの二択になりそう。チームスタイルのシュートセービングもメチャクチャ使いやすい。スペイン国籍のGKとしてもカシージャスを上回る活躍ができる素質がある。

サミル・ハンダノビッチ

選手使用感

SP版で少し不安定だったハイボールの処理が改善されており、エリア内での安定感がアップしている。PK戦の強さも、PKセービングのSP版と同等の力を有しており、シュートセービングのこちらを使用して汎用性を高めることを推奨したい。

World-Class CB

WCB

DF	チアゴ・シウバ												
OFF	11	DEF	20	TEC	13	POW	18	SPE	15	STA	16	TO.	93
チームスタイル		リベロディフェンス											

DF	ダンテ												
OFF	11	DEF	19	TEC	13	POW	19	SPE	13	STA	15	TO.	90
チームスタイル		個人守備重視											

DF	ジェラール・ピケ												
OFF	13	DEF	19	TEC	16	POW	17	SPE	13	STA	16	TO.	94
チームスタイル		ラインコントロール											

DF	セルヒオ・ラモス												
OFF	12	DEF	19	TEC	14	POW	18	SPE	16	STA	17	TO.	96
チームスタイル		マンマーク											

チアゴ・シウバ

選手使用感

守備意識の高さが顕著で左右どこのディフェンスラインにも顔を出す。特筆すべき点はスルーパスへの反応。相手の絶好のチャンスを未然に防いでしまう。クリーンな守備も特徴で危険なプレイはしないためカードが出ることも少ない。

ジェラール・ピケ

選手使用感

SP版よりディフェンス値が1アップし、味方へのカバーリング意識がより顕著になった感がある。もとより高い身長を活かしたハイボールの処理に定評があるが、その点でもパワーアップしており相手のチャンスをことごとく潰してしまう。

ダンテ

選手使用感

ダンテが持つ特徴がより強調されている印象のWCB版。空中戦の強さやボールキープ力が上がっているのはいいのだが、前に出る意識やファウル上等のスライディングなども強調されているのは考えもの。よくも悪くもピーキーな調整となっている。

セルヒオ・ラモス

選手使用感

相手FWをピタリとマークし、ボールを受けようとするとすかさずフォアチェックでつぶしてしまう対人封殺能力は特筆に値する。攻撃性能にも長けており、セットプレイ時は得意のヘディングでゴールをよく決めてくれるので頼もしい。

World-Class SB

DF	パブロ・サバレタ												
OFF	14	DEF	14	TEC	14	POW	15	SPE	15	STA	17	TO.	89
チームスタイル		フルバック重視											

DF	パトリス・エブラ												
OFF	15	DEF	15	TEC	13	POW	14	SPE	16	STA	18	TO.	91
チームスタイル		オーバーラップ											

DF	ユウト・ナガトモ												
OFF	14	DEF	14	TEC	14	POW	15	SPE	16	STA	20	TO.	93
チームスタイル		ミドルシュート重視											

DF	ステファン・リヒトシュタイナー												
OFF	14	DEF	15	TEC	13	POW	15	SPE	15	STA	19	TO.	91
チームスタイル		ダイナモ											

パブロ・サバレタ

選手使用感

チームスタイルは攻撃系ではあるが、攻守においてバランスの取れた能力が持ち味の選手。優れた危機察知能力でこぼれ球に素早く反応する。ただしサイドバックとしてスピードがあるタイプではないので、守備は複数であたりたい。

ユウト・ナガトモ

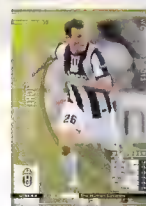
選手使用感

守備面での特徴はSP版とほぼ同じなため、SBで起用する分には使い勝手にあまり差はない。しかしドリブルの鋭さ、シュートの勢いは明らかに違うため、サイドMFなど攻撃参加を意識した位置で使う場合はWSB版のほうがオススメだ。

パトリス・エブラ

選手使用感

ユナイテッドファンには驚きのタイミングでのレア化だが、その能力に疑いの余地無し。特にオーバーラップは上級者同士の対戦の切り札にもなりえる強力なもの。さらにクロス重視持ちの選手と組み合わせればさらに攻撃の迫力は増す。

ステファン・リヒトシュタイナー

選手使用感

長友と同じく守備面の動きはSP版とほぼ同じ。その中で違いを感じるのはボールキープ力。ドリブル時に寄せられても簡単にはボールロストしなくなっている。クロスの精度も高いままだが、SP版のクロス重視のほうが使いやすいと感じることも。

WCCF情報局 いいなと思ったフォーメーションがFWとMFの境目ギリギリに2トップをやや内寄りのウイングとして置くクワガタ型クロス重視。ウインガーが逆サイドのウイングに浅いクロスを送り、ダイレクトボレーで得点するパターンが楽しすぎる。(パリィさん)

MF	ミケル・アルテタ												
OFF	15	DEF	13	TEC	18	POW	14	SPE	14	STA	15	TO.	89
チームスタイル		ゲームメイク											

MF	ハビ・マルティネス												
OFF	14	DEF	16	TEC	17	POW	17	SPE	13	STA	16	TO.	93
チームスタイル		逆サイドアタック											

MF	アンドレア・ピルロ												
OFF	16	DEF	14	TEC	20	POW	13	SPE	12	STA	16	TO.	91
チームスタイル		スルーパス重視											

MF	シャビ・アロンソ												
OFF	15	DEF	15	TEC	17	POW	17	SPE	14	STA	17	TO.	95
チームスタイル		ダイレクトプレイ重視											

ミケル・アルテタ

選手使用感

SP版から高かったパス技術以外の能力が全般的に強化されているようで、特にボールキープ力と守備時に体を寄せて敵選手からボールを奪う部分は顕著だ。フィジカル面も強化されているおかげで、守備参加も期待でき、汎用性が向上している。

アンドレア・ピルロ

選手使用感

チームスタイルがスルーパス重視なため、SP版より攻撃時に目立った活躍をさせやすい。キープ力や前線に走り込んでシュートを狙う意識なども強化されているため、本来のポジションであるボランチだけでなく攻撃的MFでも活躍できるだろう。

ハビ・マルティネス

選手使用感

SP版でも最高クラスだったフィジカルが明確に強化されており、並のボランチやDF相手なら体を寄せられても問題なく突破できる。シュートの威力、精度も高く、ボランチとしては破格の決定力を有した選手として、攻守に渡り活躍できるはずだ。

シャビ・アロンソ

選手使用感

長短正確なパスワークとプレースキックの精度は間違いなく一級品。今回のカードは、それに加えて守備能力もさらに進化したもようで、状況に応じて最終ラインのカバーリングもこなしてしまうのだからスゴイ。中盤のモンスターだ！

World-Class CM

WCM

MF	マイケル・キャリック												
OFF	14	DEF	16	TEC	16	POW	15	SPE	12	STA	17	TO.	90
チームスタイル		ディレイディフェンス											

MF	バスティアン・シュバインシュタイガー												
OFF	16	DEF	15	TEC	16	POW	17	SPE	13	STA	17	TO.	94
チームスタイル		ゲームメイク											

MF	アルトゥーロ・ビダル												
OFF	15	DEF	16	TEC	14	POW	15	SPE	15	STA	17	TO.	92
チームスタイル		プレスディフェンス											

MF	シャビ												
OFF	17	DEF	13	TEC	20	POW	13	SPE	15	STA	16	TO.	94
チームスタイル		ワンタッチパス重視											

マイケル・キャリック

選手使用感

バランスを取ってパスを配給する最高峰のセンターハーフ。とても使いやすいディレイディフェンス持ち。強さよりもポジショニングやテクニックで勝負するタイプ。前のスペースが空いていれば、スルスルとドリブル突破して得点することも。

アルトゥーロ・ビダル

選手使用感

SP版は攻守において突出した武器が無い器用貧乏な選手の印象だったが、WCM版はフィジカル面で強化されており、プレスや空中での競り合いで勝ちやすくなっている。チームスタイルを使えばよりボール奪取が楽になるだろう。

バスティアン・シュバインシュタイガー

選手使用感

チームスタイルが変化し、SP版よりもロングパスを蹴るひん度が少なくなり、ショートパスで落ち着いて試合を作る意識が高くなった。パサーとして攻撃時に目立たせるのはSP版よりも難しいが、ドリブルでの突破力はWCM版の方が上だ。

シャビ

選手使用感

もとより性能の高いSP版からスピード値が1Pアップし、相手選手を抜いてからのパスが強烈になった。多彩なテクニックにドリブルスピードも備え、味方にパスを供給するだけでなく、自分自身でゴールを奪いに行くシーンも多く見られた。

MF	サンティ・カソルラ												
OFF	18	DEF	9	TEC	18	POW	12	SPE	17	STA	17	TO.	91
チームスタイル		全員攻撃											

MF	マリオ・ゲッツェ												
OFF	18	DEF	8	TEC	18	POW	13	SPE	17	STA	16	TO.	90
チームスタイル		シャドーストライク											

MF	アンドレス・イニエスタ												
OFF	18	DEF	11	TEC	19	POW	12	SPE	17	STA	18	TO.	95
チームスタイル		シャドーストライク											

MF	ホアキン・サンチェス												
OFF	17	DEF	8	TEC	17	POW	16	SPE	16	STA	14	TO.	88
チームスタイル		プルバック重視											

サンティ・カソルラ

選手使用感

マークを外して効果的にパスを出すSP版の動きに加え、抜け出したときのドリブルが単独突破を期待できる鋭さになったため、攻め手が豊富に。ドリブルが強化された副産物として、ビジャレアル時代のようにサイドでも使い勝手が向上している。

アンドレス・イニエスタ

選手使用感

シャドーストライカーとしての能力がさらに向上し、二列目からの飛び出しがより顕著になったWOMイニエスタ。パスの精度も当然高く相手にしてこれほど厄介な選手はいないはず。彼には珍しい左足でのゴールシーンも確認できたぞ。

マリオ・ゲッツェ

選手使用感

相手のプレスをまるで苦にしないボールキープ力の高さは驚異的。サイドをえぐるとクライフターンなどの大技で相手をかわしつつ、プルバック系のラストパスで決定機を次々と演出する。途中交代させると調子が下がりやすくなるようだ。

ホアキン・サンチェス

選手使用感

SP版と比べるとドリブルでの単独突破を好み、その動きはサイドアタッカーだったベティス、バレンシア時代のものに近い。シュート力が大幅に強化されているため、ドリブル突破後のシュートで自らゴールを決めるのが容易になっている。

WCCF情報局 今バージョンはドリブル重視持ちが非常に少ない。選手がドリブルを選択しやすくなるチームスタイルはほかにあまりないので、過去バージョンから補填することも考えたい。個人的におすすめの選手ははスターリッジ(11-12/RE)だ。(バリィさん)

World-Class SA

WSA

ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.	チームスタイル
MF	エデン・アザール	17	6	19	13	17	16	88	クロス重視
MF	ファン・マタ	18	8	18	14	17	17	92	ミックスパスワーク
FW	マルコ・ロイス	18	8	15	14	18	16	89	チャンスメイク
MF	フランク・リベリー	19	8	17	16	18	16	94	ミドルシュート重視

エデン・アザール

選手使用感

最高峰のドリブラーとして知られる彼が、クロス重視を扱いこなす。ほとんど反則気味の能力で、シュート性能も高い。メッシやC.ロナウドと比肩しうる性能の持ち主。ゼロトップなど中央の厳しいエリアでも存分に活躍できる。

マルコ・ロイス

選手使用感

サイドからものすごいスピードでカットインし、そのままドリブルシュートをたたき込むプレイは破壊力満点。しかも、トップスピードに乗ったままでも多彩な足技を繰り出して相手を次々とかわしてしまう。文句無しに今回の目玉カードだ。

ファン・マタ

選手使用感

サイドアタッカーとしてのレア選出だが、クロスというよりかは積極的にフィールド中央で勝負させたほうが良さが出るテクニシャン。思い切ってワントップ下などの中央で使うのもアリ。守備力に関しては秀でているとはいえないが。

フランク・リベリー

選手使用感

SP版よりもシュート力が格段に向上しており、少々無茶な距離、角度からでもゴールを狙えるようになった。ドリブルもうまくチャンスを作るのにも優れている。コンディションを安定させられれば、本作屈指のアタッカーとして活躍できるだろう。

World-Class SS

ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.	チームスタイル
FW	ウェイン・ルーニー	19	10	17	18	15	17	96	チェイシング
FW	トマス・ミュラー	18	9	15	14	17	16	89	コンビネーションプレイ
FW	フッキ	18	4	16	18	17	15	88	ドリブル重視
FW	クリスティアーノ・ロナウド	20	4	19	19	19	16	97	フリーロール

ウェイン・ルーニー

選手使用感

総合ポイント96は『08-09』WBE版以来の最高ポイント。今まではやや無骨なイメージだったが、今回は柔らかさも感じる。ドリブル性能は過去最高かも。勝負どころでは思わぬ場所からミドルシュートを決めてしまうこともある。

フッキ

選手使用感

個人能力がある程度育つまでは本来の実力が出にくい印象。しかし、WSS版はドリブル突破に加えてラストパスの精度も高いのでセカンドトップで使えば大いに暴れてくれるハズ。ただし、クロスとヘディングはかなり苦手にしているようだ。

トマス・ミュラー

選手使用感

チームスタイルがコンビネーションプレイなおかげで、ミュラーの特徴である周囲の味方を活かす意識がより強化されている。それでいて前作から強化されているシュートの威力やドリブルでのキープ力もハイレベルなままだ。

クリスティアーノ・ロナウド

選手使用感

スタミナの消耗が早く、キープレイヤーに設定していなくても90分間スタミナを持続するのは厳しい印象。しかしドリブル、パス、シュート、そして必殺の直接FKなど、あらゆる面でズバ抜けた攻撃性能を持っていることに変わりはない。

World-Class CF

ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.	チームスタイル
FW	ロビン・ファン・ペルシー	20	4	19	16	16	16	91	フィニッシュワーク
FW	ズラタン・イブラヒモビッチ	19	4	19	20	14	15	91	プレースキック重視
FW	ロベルト・レバンドフスキ	19	6	14	17	14	16	86	降臨
FW	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	20	7	17	15	17	15	91	ラインブレイク

ロビン・ファン・ペルシー

選手使用感

高さのあるタイプではシリーズを通しても最高峰のFW。ビッグマッチプレイヤーで、キャプテンシー特性はコンビネーションアップ。ドリブル重視の選手と併用したい。ポストプレイのうまさを活かしてワントップ下で起用するのもいい。

ロベルト・レバンドフスキ

選手使用感

個人能力に★マークが付くまでは決定力がやや安定しないようだが、味方のパスを引き出すポストワークで攻撃を組み立ててくれるので貢献度は高い。キープレイヤーにするとスタミナの消耗が非常に早まるので試合中のガス欠には要注意！

ズラタン・イブラヒモビッチ

選手使用感

スピードが無くともなんのその。有り余るパワーで重戦車のように相手フィールドを縦断してしまう。シュート精度も抜群で枠を外すことはない。新チームスタイルのプレースキック重視を点灯させれば現実さながらの豪快FKを堪能できるぞ。

ラダメル・ファルカオ・ガルシア

選手使用感

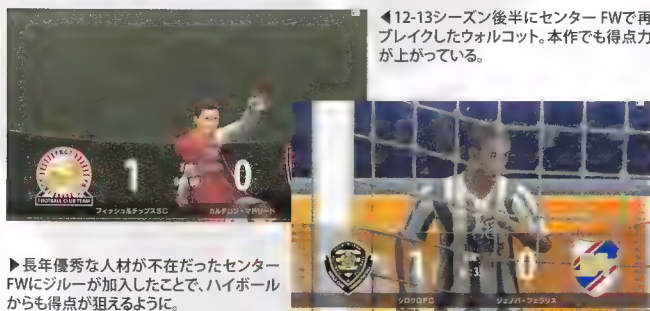
SP版と同じくダイレクトプレイでは無類の強さを発揮する。加えて裏を取る動きとドリブルが強化され、積極的に相手DFに一対一を仕掛けて相手守備陣を翻弄。シュートはパワフルかつ正確なのでペナルティエリア付近からガンガン狙おう。

WCCF情報局 今回使っていてこりゃすげーな！ と思ったのがアザール。個人的にフルタイムのベストイレブンに採用しようかという能力に感じた。(パリィさん)

Arsenal Football Club アーセナルFC

TEAM DATE
設　立▶1886年
本拠地▶ロンドン(イングランド)
スタジアム▶エミレーツ・スタジアム
主な成績▶プレミアリーグ 4位(12-13)

テクニックを活かしつつ いかに守備を安定させるか

およそボールをコントロールする技術に関しては、ほぼすべてのポジションの選手がトップレベルの水準に達しているチーム。連携線が構築され選手たちの各種能力が成長すると高いボールキープ力で試合の主導権を握ることができるだろう。しかし能力成長の途中の段階や、テクニックに加えてパワーも高い一流選手が相手だと最終ラインがボールの奪い合いで勝つことができずに苦戦することも。カップ戦など“負けない”ことが重要な試合ではベルメーレンをアンカーに据える4-3-1-2など、現実のアーセナルの美学に反するような守備的な戦術を取ったほうが無難といえる。幸いFWの選手はカウンターサッカーにも適応できる人材ばかりなので、パスサッカーにこだわらなくても点は取れるぞ。

◀12-13シーズン後半にセンターFWで再ブレイクしたウォルコット。本作でも得点力が上がっている。

▶長年優秀な人材が不在だったセンターFWにジルーが加入したことで、ハイボールからも得点が狙えるように。

Pick UP プレイヤー サンティ・カソルラ

RE	MF	チームスタイル	ショートパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	9	18	12	17	17	90

現実と同様サイドMFからトップ下にモデルチェンジしており、中央で使った方が得点につながるパスで目立った活躍ができる。個人能力がある程度伸びれば以前のように両サイドでもドリブルでチャンスを作れるようになる。

RE/SP	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	[illegible]	ボイチェフ・シュチェスニー	8	18	11	16	12	11	76	GKファストフィード	飛び出しのスピードが早いため、裏への抜け出しが主な攻撃パターンのチームには高い守備力を見せる。セービングもまずまずで、これまでのアーセナルの守護神たちと比べると使いやすいGKといえる。
RE	DF	キーラン・ギブス	14	12	12	14	18	14	84	アーリークロス重視	ドリブルで敵陣を切り崩す力は無いが、チームスタイルを使えばアーリークロスでチャンスを演出できる。通常時のパス精度も高いレベルだ。サイドバックとしてはスタミナが低いので、適度な休養が必要。
RE	[illegible]	ローラン・コシールニー	9	17	13	15	14	14	82	個人守備重視	当たりの弱さをポジショニングとインターセプトの巧さでカバーできるようになったため、DFとして信頼できる守備力を獲得。敵に後ろを取られると強引なスライディングを繰り出すため、意外とファウルを犯しやすい。
RE	[illegible]	ペア・メルテザッカー	9	18	11	18	11	14	81	セーフティディフェンス	スピードは無いがこれまで以上に低い位置での守備に務めるようになったため敵に抜かれにくくなった。スーパーサブは消えたがビッグマッチプレイヤー特性が付いたので、あいかわらず重要な試合での存在感は大きい。
RE	DF	ナチョ・モンレアル	14	12	14	13	16	16	85	ワンタッチパス重視	ショートパスでの組み立てに優れたスペイン人らしい特性を持つ左サイドバック。同ポジションのギブスより攻撃時に目立つことは少ないが、高めのスタミナと安定した位置取りで守備面では一歩リードしている。
SP	[illegible]	バカリ・サニャ	13	15	13	13	16	18	88	フルバック重視	ゲームバランスとチームスタイルの変化(前作はオーバーラップ)で、前線へ出る機会が減り、攻撃時に目立つことが減った。その分安定したポジショニングを取るようになり、その上で体も強靭なので守備では信頼できる。
SP	[illegible]	トマス・ベルメーレン	12	18	14	16	14	15	89	ロングパス重視	フィジカルがモノをいう空中戦や球際での攻防で勝利することが多くなり、センターバックとしての完成度が一段とアップ。戦況を見たポジショニングと長短交えたパスの散らしはボランチでも大いに活きる。
SP	MF	ミケル・アルテタ	15	13	17	14	14	15	88	逆サイドアタック	テクニックとパワーを兼ね備えたアーセナル中盤の要。チームスタイルが逆サイドアタックなため、レアカードよりもロングボールを蹴るひん度が高い。コーナーキックをほぼ得点につなげてくれるのも魅力。
RE	MF	アーロン・ラムジー	15	11	16	13	15	15	85	スルーパス重視	現実のアーセナルで担っているセントラルMFを『WCCF』でやらせるにはパワーとボールを奪いにいく意識が不足している。スルーパスによるアシストが期待できる二列目で攻撃的なタスクを与えるのが無難だ。
RE	MF	トマス・ロシツキー	16	10	18	12	15	13	84	ゲームメイク	ボランチもこなせる守備力を失った代わりに、二列目からの飛び出しや敵のマークを巧みに外す攻撃の技術を習得。司令塔としてパスを散らしつつ、自らでゴールを奪える存在へとモデルチェンジを果たした。
SP	MF	ジャック・ウィルシャー	15	12	18	13	16	15	89	ミックスパスワーク	守備力に不安はあるが(ラムジーよりは信用できる)前方へのフリーラン&パス交換でチャンスを作る選手のため、ボランチのような位置取りがもっとも持ち味を出せる。パスに関する技術、出す際の判断力は文句無しで優秀。
SP	FW	オリビエ・ジルー	17	5	15	19	13	14	83	ポストプレイ重視	ボールをたやすく自分のものにできるパワー&テクニックを持ち、決定力も高い理想的なポストワーカー。現実ではチームへの適応に手間取ったが、本作においては連携面に不安はない。短所はスタミナの少なさぐらいだ。
RE	FW	アレックス・オックスレイド=チェンバレン	15	7	13	13	17	15	80	チャンスメイク	スピードに乗ったドリブルでの持ち上がりとカットインからのペナルティエリア進入は強豪相手でも有効な武器として機能する。しかしシュートの精度がかなり低いため、FWだが自らゴールを決めるのは苦手。
SP	FW	ルーカス・ボドルスキ	17	7	15	16	17	15	87	シャドーストライク	FW時代のウリだったパスへの鋭い反応とこぼれ球を押し込む嗅覚、アーセナルで身につけたサイドMFとしての突破力が融合。アタッキングサードで常に危険な雰囲気を漂わせるハイレベルなアタッカーとして進化した。
SP	FW	テオ・ウォルコット	17	5	14	13	20	14	83	フィニッシュワーク	シーズン後半にセンターFWとして起用された影響か、ゴール前で敵のマークを外す動きとシュート精度が大きく向上。ただシステム的にクロスの有効度が下がったため、以前のようなウインガーとしては使いづらくなった。

WCCF 情報局　華麗なパスワークがトレードマークのアーセナルだが、選手間の連携線がつながるスピードは意外にも平凡。特殊連携が数多く設定されているバルセロナや戦術理解度の高い選手が多いドルトムントなどと比べると連携面で本領を発揮するのに時間がかかるため、アーセナルらしい攻めを展開したい場合は序盤からラウンジの会話を積極的にするといい。(マンモス丸谷)

Chelsea Football Club
チェルシーFC

TEAM DATE
設　立▶1905年
本 拠 地▶ロンドン(イングランド)
スタジアム▶スタンフォード・ブリッジ
主な成績▶プレミアリーグ3位(12-13)

過渡期を終え 再び常勝へと近づく青の軍団

2000年代中盤からの活躍でイングランドの名門クラブとしての地位を確固たる物にした感のあるチェルシー。この12-13シーズンでは本来目指すべきビッグタイトル獲得はならなかったものの、チャンピオンズリーグのグループリーグ敗退で回って来たヨーロッパリーグのタイトルを見事獲得している。

チーム構成はランパードやチェフなどのベテラン選手が健在であるほか、アザールやダビド・ルイスといった20代の有力選手もバランスよく活躍しており、攻守ともに隙が少ない。またサイドアタッカーやテクニシャンなど、さまざまなタイプの選手もそろっている。全体的にフィジカルも強く、単純なチーム力なら『12-13』随一の戦力をそなえている有力クラブだ。

過去の所属選手を探せ!

ダニエル・スターリッジ (11-12/RE)

フィジカルと突破力を併せ持った珍しいタイプで、かつチームスタイルが前線の突破を活性化させるドリブル重視のため、彼がいるだけでチーム戦術の幅が大きく広がるはずだ。ディフェンス値が低く少し気になるが、思ったよりも守備意識は高く、数値ほど守備が不得意というわけでもない。

Pick UP プレイヤー

エデン・アザール

SP	MF	チームスタイル	ミドルシュート重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	6	18	13	17	16	87

右左を苦にせず、前線ならどこでもこなす最高峰のドリブラー。守備は軽いが、それを補ってあまりある能力を持つ。SP版でも不満はないがクロス重視をはじめ、より強化された感のあるレア版があればそちらを使用するのをオススメする。

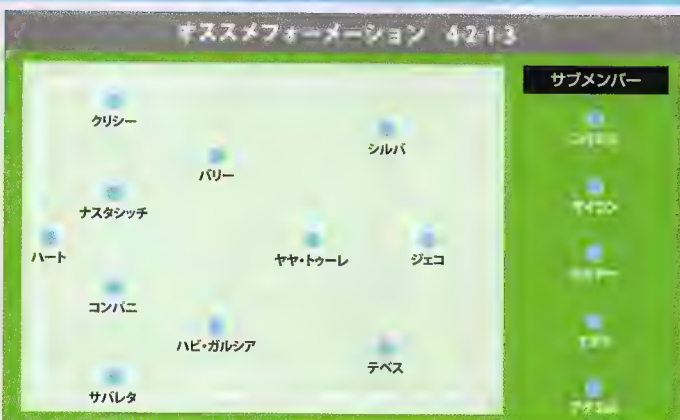
種別	ポジション	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
SP	GK	ペトル・チェフ	クロスセービング	8	19	13	19	11	12	82	近年のバージョンでは調子を落としたこともあったが、再びキャリアハイといえる能力に。フィードも含めGKが必要とされるすべての能力が高い万能型選手。左利きだがプレーには影響しないか。
RE	DF	セサル・アスピリクエタ	ロングスロー	14	12	15	13	16	16	86	イバノビッチのような重量感は感じないが、攻守ともにスキの無い万能型右SB。ロングスロー能力がイバノビッチとかぶるのが惜しいところだが、出しゃばらずソツのないプレイスタイルは好印象。
RE	DF	ガリー・ケイヒル	個人守備重視	9	18	12	18	13	14	84	空中戦に無類の強さをほこるCB。前バージョンよりディフェンス、パワーが1ポイントずつアップ。代わりにスタミナがダウンしているが、もともと動き回るタイプではないので問題無し。高位の優良REカード。
SP	DF	アシュリー・コール	コンビネーションプレイ	14	13	15	14	17	17	90	相変わらず最高クラスの能力を誇る左SB。今回はどちらかといえばパサー寄りの能力か。守備を重視するなら『09-10』や『10-11』バージョンがおすすめ。ウイングバックで使うのも面白い。
SP	DF	ダビド・ルイス	パワープレイ	12	18	15	16	15	15	91	ダビデ像にも例えられる圧倒的な体躯で敵をねじふせる。どんどんつっかけていくタイプなので、カバーリングが得意なテリーやケイヒルと組ませるか、ボランチで起用するのがおすすめ。
SP	DF	ブラニスラフ・イバノビッチ	マンツーマンディフェンス	12	17	12	17	14	16	88	前バージョンより総合値が2ポイントアップし、SPカードに。CBも右SBもこなし、特に右SBとしての守備力は今バージョン屈指。高さがあるのもうれしいところ。フィジカルが強いため意外に突破力もある。
RE	DF	ジョン・テリー	プレスディフェンス	10	18	13	18	11	14	84	ちまたでうわさのREテリー。さすがにスピードに対するキレが低下しているが、キャプテンイベントでスタミナ回復、連携がつながりやすい聖人特性を確認。ピンポイントでフィードを通すタイプではない。
SP	MF	フランク・ランパード	全員攻撃	16	12	16	16	13	15	88	意外性のあるプレイをするわけではないが、近年のバージョンで注目されている強さのある攻撃的MFとして最高の能力を持つベテラン選手。聖人特性に加え、PKも大得意。さすがにチームスタイルは使いにくいか。
SP	MF	ファン・マタ	フィニッシュワーク	18	8	17	14	17	17	91	サイドでドリブルさせるより、ワントップ下などの狭い地域でこそテクニシャンとしての持ち味を発揮できそう。攻撃的MFとしてはクセのあるタイプだが、決定力は十分にある。
SP	MF	ジョン・ミケル・オビ	リトリート	13	15	16	16	13	16	89	中盤の潰し屋として名高いが、CMFとしての球出しもなかなか得意になってきた。キャプテン特性でスタミナ、連携がつながりやすい聖人特性も確認。最高クラスのセンターハーフだ。
RE	MF	ビクター・モーゼス	降臨	16	7	14	14	17	13	81	今バージョンのチェルシーの隠し球。降臨点灯時にはマーカーがいようとも有無をいわさず右サイドを突破できるモンスター。CFとしても機能するが、シュートは若干雑なのは覚えておきたい。
RE	MF	オスカル	キープレイヤー重視	17	7	17	13	16	14	84	強さが無いのは気になるところだが、1.5列目の選手として最高の能力を持つ優良RE選手。前バージョンより10ポイントも能力がアップした。中央からの突破やラストパスでチャンスを演出しよう。
SP	MF	ラミレス	インターセプト重視	15	14	15	13	16	18	91	ミケルと同じく中盤の潰し屋として最高峰の選手。ミケルよりも少しだけ守備意識が高いイメージがある。数少ないインターセプト重視が高評価で、ビッグマッチプレイヤーも確認できた。
SP	FW	デンバ・バ	フィニッシュワーク	18	5	15	18	17	14	87	FWとしてすべての能力を持つ素晴らしい選手だが、ベストポジションは下がり目の2トップの一角か。ヘディングは点で合わせるより走り込んでアクロバチックなシュートを決めるタイプ。
RE	FW	フェルナンド・トーレス	ワンタッチパス重視	17	5	15	16	16	14	83	前バージョンより2ポイント能力が下がっているが、特にデメリットは感じず。パス系のチームスタイルに乏しいチェルシーにおいて、ワンタッチパス重視はうれしいところ。まだまだ中心選手として活躍できるはずだ。

WCCF情報局　すべてのポジションで最高クラスの選手がそろうチェルシー。欠点らしい欠点は見当たらないが、もし補強するならセンターバックか。過去選手のリカルド・カルバーリョあたりが定番となるか。(パリィさん)

Manchester City Football Club
マンチェスター・シティFC

TEAM DATE
設　　立▶1887年
本 拠 地▶マンチェスター（イングランド）
スタジアム▶エティハド・スタジアム
主な成績▶プレミアリーグ2位(12-13)

世界トップクラスの選手が集う多国籍軍団

近年めざましい活躍を見せるマンチェスター・シティ。12-13シーズンは今ひとつ波に乗れなかった印象だが、それでもプレミアリーグ準優勝と一定の結果を残した。ビッグクラブらしく各ポジションに一流選手が並び、特にセンターFWにアグエロ、テベス、ジェコと世界最高クラスの選手がそろう層の厚さは今バージョン随一。年代的にも脂の乗った選手が多数在籍しており弱点らしい弱点は見当たらないが、中盤の構成力には若干の不安を抱える。アンタッチャブルな存在であるヤヤ・トゥーレをどう活かすかが一つのポイントとなるだろう。選手の出入りが激しいクラブのため、U-5でチームを組もうとするとなかなか厄介。イングランド国籍の選手をうまく組み合わせる必要がありそうだ。

過去の所属選手を探せ！

アダム・ジョンソン (11-12/RE)

現在サンダランドに移籍し、たびたびビッグプレーをみせつけているアダム・ジョンソンは隠れた名選手。サイドから切り込むプレーを得意としており、後半途中からのジョーカーとして十二分に活躍できるはず。変なミスが少ないのでリードしている場合やサイドから低リスクで攻めたい時などに使用すると有効だ。

Pick UP プレイヤー

ヤヤ・トゥーレ

SP	MF	チームスタイル	全員攻撃

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
15	14	15	18	13	16	91

超人的なフィジカルで攻守ともに圧倒的な存在を見せる。本来はボランチの選手だが、少々ポジション適正がズレていても身体の強さでなんとかしてしまう希有な存在。右ウイングでの起用も面白い。

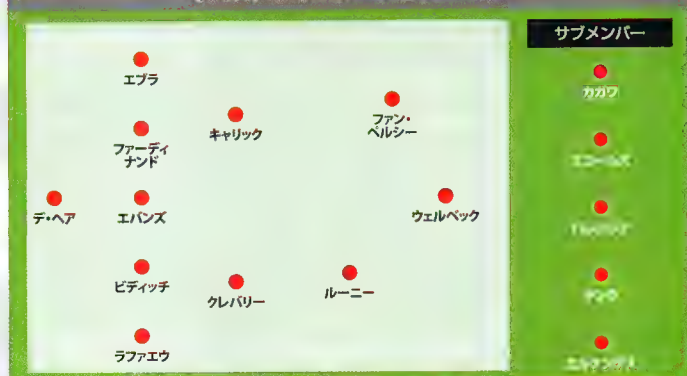
種別	ポジション	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
SP	GK	ジョー・ハート	フォアザチーム	8	19	11	17	13	13	81	前バージョンではビッグセーブを連発するかたわらハイボールの処理などに不安があったが、今バージョンではそれも払拭。ビッグマッチプレイヤーでもある。PKキーパーとしては並かも。
SP	DF	ガエル・クリシー	クロス重視	14	13	14	14	18	18	91	フィジカルを活かした攻守を見せる左SBで、リヒトシュタイナーを一回り小さくした感じ。クロス重視を持つのがうれしいが、ポジショニングに若干の不安を見せる。適正ポジションはウイングバックか。
RE	DF	アレクサンダル・コラロフ	フルバック重視	15	10	13	17	15	15	85	ツボにはまったときのドリブルに定評のある左SB。守備力もまずまずで、大ボカの可能性もあるクリシーとどちらを選ぶかは好み次第。ウイングとして起用するならもう一つ突破力を期待したいところだが。
SP	DF	バンサン・コンパニ	組織守備重視	11	19	15	18	13	16	92	相変わらず最高峰の能力をもつ屈指のCB。組織守備重視も使いやすい。連携がつながりやすい聖人特性とビッグマッチプレイヤーを確認。キャプテンシーも高いベルギー人プレイヤー。
SP	DF	マイコン	アーリークロス重視	14	13	16	15	16	15	89	主にインテルで世界最高の右SBとして謳われた逸材がシティに加入。さすがに往年の攻撃力は衰えた感があるが、それでも貴重なアーリークロス重視持ち。後半からのジョーカー的役割が適任か。
RE	DF	マティヤ・ナスタシッチ	ハードプレスディフェンス	9	17	13	16	14	15	84	貴重なハードプレスディフェンスを持つ優良RE。セルビア国籍を活かしてビディッチやイバノビッチなどと最終ラインを組ませるのも面白い。若きビッグマッチプレイヤー。ほかのチームでも十分に活躍できそう。
SP	DF	パブロ・サバレタ	ダイナモ	14	14	13	15	15	17	88	左SBとして完成された能力を持ち、特にこぼれ球に対する反応は飛び抜けたものを見せる。派手さはないが、連携がつながりやすい聖人特性を持っている。RE版を求めるなら『11-12』バージョンをどうぞ。
SP	MF	ガレス・バリー	セーフティディフェンス	14	15	15	15	13	16	88	イングランドのセンターハーフらしい魂のこもったディフェンスに定評がある。聖人特性持ちでもあるが、セーフティディフェンスには評価が分かれるところ。パス能力もそれなりに高い。
RE	MF	ハビ・ガルシア	リトリート	12	16	14	17	12	15	86	スペインのボランチらしい安定感のあるポジショニングがうれしいバランサー。前バージョンでは機動力に不満があったが、やや改善され使いやすくなった。ちなみにルイス・ガルシアのいとこ。
RE	MF	ジェイムズ・ミルナー	ミドルシュート重視	16	10	15	15	15	15	86	多くの監督が愛用するマルチロール。主戦場は右サイドとされているが、むしろボランチとしての能力が名高い。チームスタイルは前バージョンのクロス重視の方が使いやすいかもしれない。
SP	MF	サミル・ナスリ	ワンタッチパス重視	16	9	18	13	17	15	88	フランスの問題児は純粋なウインガーというより、やや内側の狭い地域でこそ、その真価を発揮する。勢いに乗ったときのビッグプレイには目をみはるものがあるカード。前線でうまく自由を与えたい。
SP	MF	ダビド・シルバ	逆サイドアタック	18	8	19	12	17	16	90	現在世界最高峰の攻撃的MFと賞賛されるだけあって、その能力に疑いの余地無し。1.5列目から2列目ならサイド、中央どちらでもこなすことができるファンタジスタ。守備能力は低いが意識は高い。
SP	FW	エディン・ジェコ	ポストプレイ重視	18	6	16	18	14	15	87	大きくてドリブルもできる、という近年のバージョンに必要なセンターFWの能力を完璧に体現する一流選手。テベスやアグエロよりも使用域は広く感じる。エースストライカーになりえる存在。
SP	FW	セルヒオ・アグエロ	降臨	18	5	16	17	19	15	90	降臨持ちゆえ、一発の突破力に関してはレアカードを凌駕することも。ただし高さはないので、サイドから切り込ませるなど突破力を活かして使いたい。シュート性能はもちろん超一流だ。
SP	FW	カルロス・テベス	チェイシング	19	8	17	16	16	16	92	突破力に加え、ある程度高さもあるオールラウンドタイプの一流センターFW。守備意識が非常に高く、敵が保持するボールを思わぬ形でさらうことも。サイドよりも中央で起用したい。

WCCF情報局
特にヤヤ・トゥーレに関してはあらゆるポジションで性能を検証したが、サイドバックでのポジショニング以外はほぼ機能したように感じた。各ポジションでの圧倒的な存在感をぜひ堪能してほしい。（パリィさん）

Manchester United Football Club
マンチェスター・ユナイテッドFC

TEAM DATE
設　立▶1878年
本拠地▶マンチェスター(イングランド)
スタジアム▶オールド・トラッフォード
主な成績▶プレミアリーグ優勝(12-13)

絶対的な看板選手がチームを引っ張る名門

名将アレックス・ファーガソンが27年間最後の監督生活としてプレミアリーグを制覇し、有終の美を飾った12-13シーズン。チーム編成がベテランに偏るなどチーム事情は決してかんばしいものではなかったが、苦しい試合でもこの年から加入したファン・ペルシーが無類の勝負強さを発揮するなどして、着実にポイントを重ねたシーズンであった。そのファン・ペルシーと絶対的存在であるルーニーがとにかく際だつが、サイドアタック偏重気味なチーム編成にマンネリ感がただようのも事実。サイドアタックが封じられた時に、中央からパスで崩せるタイプが少ないが、香川など新しい人材が新生ユナイテッドのカギを握る。過渡期にあるチームをプレイヤーの腕で栄光へと導きたい。

過去の所属選手を探せ!

フィル・ジョーンズ (11-12/RE)

定番のC.ロナウドやチャールトンを挙げても面白くないので、ここはあえてフィル・ジョーンズを推したい。守備的な選手に見えるがむしろオーバーラップ性能を活かした攻撃に定評があり、中央、サイドどちらでも素晴らしい突破力と決定力を見せてくれる。特に2ボランチの一角としての起用に妙味を感じる。

Pick UP プレイヤー

ウェイン・ルーニー

SP	FW	チームスタイル	ポストプレイ重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	9	17	18	15	17	95

毎バージョンごとに少しずつレベルアップしている感のあるユナイテッドの象徴。レア版のほうが強力なのは間違いないが、ポストプレイ重視のSP版も見ていて楽しい。高さは無いので、フィードへの競り合いなどは回避したほうが無難か。

種別	ポジション	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
SP	GK	ダビド・デ・ヘア	GKロングフィード	9	18	13	16	13	12	81	前バージョンでは優良REとして人気を博したが、今回はSP化。全体的に増強されている。GKロングフィードはセービング能力も上がることに注目。とはいえレア版があるならあえてこちらを使う必要性は低いかも。
RE	DF	ジョニー・エバンズ	リベロディフェンス	10	17	13	15	13	15	83	派手さには欠けるものの、堅実なポジショニングで攻撃の芽を摘み取っていく。フォアリベロとして前めのポジションで起用するとさらに使い勝手がよさそう。ベテランのリオやビディッチに取って代わるに十分な能力だ。
SP	DF	パトリス・エブラ	組織守備重視	14	15	13	14	16	18	90	近年のユナイテッドの屋台骨を支えた選手ももうベテラン。昔は派手なオーバーラップや攻め戻りのスピードに定評があったが、どちらかといえばバランスを取るタイプに。組織守備重視は使いやすい。
SP	DF	リオ・ファーディナンド	ラインコントロール	10	19	14	17	11	15	86	ベテランだが今バージョンでスタミナがアップ。使い勝手は増している。堅実なフィードやポジショニングはさすがだが、絶対的なドリブラーに対しては複数で対応させたい。個人能力の成長は当然ながら非常に遅い。
RE	DF	ラファエウ	クロス重視	14	11	14	12	17	16	84	よくも悪くも12-13シーズンのユナイテッドに躍動感をもたらした超攻撃的若手右SB。攻撃も守備ももう一つパンチ力が欲しいが、クロス重視持ちなのはそれだけで起用する価値がある。ウイング適正はありそう。
SP	DF	ネマニャ・ビディッチ	フォアザチーム	9	19	12	19	11	15	85	フィジカルで相手をねじ伏せるタイプからポジショニングで勝負するタイプへ変化。CKからの得点源としては相変わらず期待できる。とはいえ運動量が低い傾向にあるので、プレスなどのチームスタイルと併用するのがいいかも。
SP	MF	マイケル・キャリック	逆サイドアタック	14	15	16	15	12	17	89	ユナイテッドにおいてルーニー、ファン・ペルシーに続き真の超一流といえる選手。センターハーフとして長短のパスを自在に操り、攻撃のタクトを振る。スルーパスは狙わないが、攻撃的MFとしても十分な決定力を持っている。
RE	MF	トム・クレバリー	ショートパス重視	14	13	15	13	14	16	85	中盤に安定感をもたらす隠れ名選手。 1.5列目でも機能するセンターハーフとしてはフィジカルにも優れ、とても使いやすい。若手らしからぬプレイでキャリックとともに中盤の軸となれる選手。意外に得点力もある。
SP	MF	シンジ・カガワ	チャンスメイク	17	9	17	11	18	16	88	ベストポジションはワントップ下やセカンドトップだろうが、案外ウイングとしても機能する。フィジカルは弱いので、競り合いの少ないポジションで起用したい。鍛えれば思わぬところからのラストパスを供給することも。
RE	MF	ポール・スコールズ	ミックスパスワーク	14	13	17	14	12	13	83	レア版以外ではおそらく最後の排出となるであろうレジェンド選手。キャリックやクレバリーに比べて運動量が劣るのは仕方ないところだが、ポジショニングと球出しの安定化にはさすがのひとこと。ジャイアントキラー。
SP	MF	アントニオ・バレンシア	プルバック重視	16	10	15	15	17	15	88	希有な突破力を有する右ウイングだが、タッチラインまで切り込むタイプなのでクロス系の選手と比べると扱いが難しい。ウイングとしてはフィジカルに優れるのは好材料だが 2トップの一角として起用した方がよさが出そう。
RE	MF	アシュリー・ヤング	ダイレクトプレイ重視	16	7	15	14	18	14	84	左サイドアタッカーとして突破力とクロス精度を兼ね備えた好選手。一試合フルに活躍できるスタミナはないのでジョーカーとして起用したい。チームスタイルはややマイナスか。中央でもそれなりに活躍できる。
RE	FW	ハビエル・エルナンデス	シャドーストライク	18	7	14	14	16	13	82	今までは得点力がありながらも突破力が物足りない印象だったが、今バージョンでは見事に解消。足下で受けても相手に怖さを与えられるようになった優良RE。ジョーカーのイメージだが先発としても活躍できそう。
SP	FW	ロビン・ファン・ペルシー	ミドルシュート重視	20	4	18	16	16	16	90	センター FWとしてほぼ完全な能力を誇るスペシャルな選手。特に空中戦に冴えを見せる。足下にボールが入ったときは基本的にパスを選択するが、潜在的な個の突破力も高い。ドリブル重視の選手と組み合わせて使いたい。
RE	FW	ダニー・ウェルベック	チェイシング	17	8	13	16	16	14	84	柔らかいドリブル、ハイボールへの対応、突破力を備える超優良RE。強引な突破も選択するので、ワントップとしてはファン・ペルシーより使いやすい面も。クロスの質は並だが、左ウインガーとしてもそれなりに活躍できる。

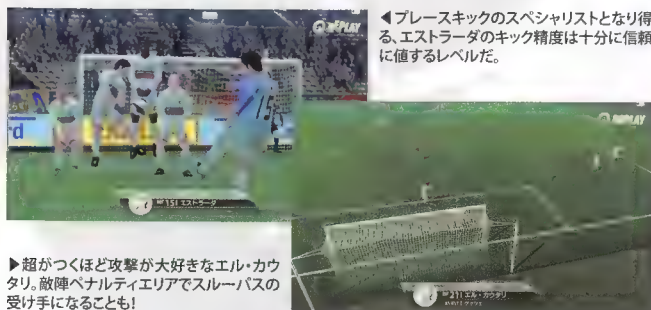
WCCF 情報局 最終ラインに不安を抱えるユナイテッド。補強するならリオやビディッチのレア版を使うか、ビディッチとイバノビッチやナスタシッチ、リオとテリーなどの国籍縛りで構成するのもいいか。(パリィさん)

Montpellier Hérault Sport Club
モンペリエ・エローSC

TEAM DATE	
設　立	1919年
本拠地	モンペリエ(フランス)
スタジアム	スタッド・デ・ラ・モソン
主な成績	リーグ・アン9位(12-13)

大物不在もU-5デッキに有力な新戦力が目白押し!

『WCCF』シリーズ11作目にして初めてカード化された、一昨シーズンのフランスリーグ・アン王者。優勝当時の主力メンバーの一部はほかクラブに移籍してしまったが、フランスやアフリカ諸国の代表クラスが何人も在籍している。また、ワールドクラスなどのレアカードになった選手は皆無とはいえ、いざ調べてみると個性的なタレントが多いのでプレイしていてとても楽しい。特に中盤のメンバーは攻守両面で数値以上に活躍する印象を受ける選手ばかりなので、フォーメーションを4-3-3ではなく中盤を厚くした4-2-3-1に変更して戦うのも一興だろう。チーム唯一のSPカード、ベランダが見せる独特のステップとボールキープも必見!

◀プレースキックのスペシャリストとなり得る、エストラーダのキック精度は十分に信頼に値するレベルだ。

▶超がつくほど攻撃が大好きなエル・カウタリ。敵陣ペナルティエリアでスルーパスの受け手になることも!

Pick UP　プレイヤー
レミ・カベラ

RE	MF	チームスタイル	ゲームメイク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
15	8	17	9	16	14	79

キープレイヤーに設定すると驚くほどにボールキープ力が高くなり、スルーパスや巧みな足技で相手のマークをかいくぐる。中央でもサイドでも機能し、なおかつ守備も献身的にこなす。スタミナの消耗が早いのが欠点。

	ポジション	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
RE	[illegible]	ジョフリー・ジュルドラン	シュートセービング	8	17	11	16	12	11	75	至近距離からのシュート反応に優れ、十分に能力が成長していない状態でもビッグセーブをしばしば見せる。飛び出すスピードもまずまずだがクロスへの対応をやや苦手にしているようだ。ジャイアントキラー特性も持つ。
RE	[illegible]	アンリ・ベディモ	ダイナモ	14	11	13	16	16	16	86	味方CBの背後をよくカバーしてくれるのが長所。SBとしてはかなり高いパワーを持ち、オーバーラップ時には相手を跳ね除けながら力強いドリブルで敵陣までボールを運んでくれる。ドリブラーへの対応はやや苦手な印象。
RE	[illegible]	ガリー・ボカリ	マンツーマンディフェンス	13	14	13	15	15	16	86	簡単には当たり負けしないパワーの持ち主で、なおかつ足も速いので快速型ウイングとの一対一でも十分に勝負ができる。高い位置から積極的にプレスをかけたり、ときどき見せる思い切ったロングパスも隠れた武器となる。
RE	[illegible]	ダニエル・コングレ	個人守備重視	11	17	13	14	14	15	84	CBと右SBの両方で機能するが、CBのほうがより機能しやすい印象。チャンスと見れば自らも積極的に攻め上がり、ゲームメイクの仕事をこなすこともある。ヘディングも強く、セットプレイ時は得点源にもなってくれる。
RE	[illegible]	アブデルハミド・エル・カウタリ	オーバーラップ	13	14	13	15	15	14	84	キープレイヤーに設定すると敵陣深くに全速力で走り込み、味方のパスを引き出す効果ももたらす爆発的なオーバーラップが武器。守備能力も十分で、高い位置から強烈なタックルをどんどん仕掛けてボールを奪う。
RE	[illegible]	イウトン	カバーリング重視	10	17	13	15	12	14	81	足が遅いので一見使いにくそうだが、それを補って余りある絶妙のカバーリングでピンチの芽を次々と摘み取る。どの選手とも連携がつながりやすい人格者タイプだが、個人能力の成長がかなり遅いタイプなのが難点だ。
RE	[illegible]	ベンジャミン・スタンブリ	ディレイディフェンス	10	15	14	14	14	14	81	ボランチとCBに対応可能。裏のスペースを突かせないポジショニングのよさが長所で、ボランチ起用時のインターセプトとCBのカバーリングがうまい。疲労がたまった状態だと練習中にケガをしやすくなるようだ。
SP	MF	ユネス・ベランダ	コンビネーションプレイ	16	7	17	15	17	15	87	マルセイユターンの大技や、鋭いターンで相手を巧みにかわしてしまう。トップ下からはスルーパスを連発し、サイドに開けば高いキープ力を発揮して、敵陣深くまで切り込むプレイも得意とするかなりの実力者だ。
RE	MF	ブライアン・ダボ	プレスディフェンス	13	13	13	15	13	13	80	激しいボディコンタクトとリーチの長いスライディングタックルを駆使して相手のボールを奪う能力はかなりのもの。足がやや遅く攻撃面で特筆すべき点は無いが、守備に専念させれば非常に大きな戦力になる。
RE	MF	マルコ・エストラーダ	プレースキック重視	14	13	15	14	13	14	83	バイタルエリア付近でプレースキックを蹴らせると特殊セットプレイも交えつつ決定機を次々と演出する。中長距離のパスも得意で、積極果敢にプレッシングもこなす。アンカーも務まるがスタミナの消費が早いのが弱点。
RE	MF	ジャメル・サイヒ	インターセプト重視	14	14	14	14	14	16	86	一枚ボランチでも十分に対応できる献身的な守備が持ち味。攻撃時に高い位置でボールを持つと思い切ったスルーパスを放つこともある。オフェンス値が高い割には、トップ下に置くとなぜか消えてしまう印象を受ける。
RE	FW	スレイマン・カマラ	シャドーストライク	16	7	15	15	16	15	84	右サイドでボールを受けると素早いターンから高速ドリブルを繰り出し、プルバックやカットインからのシュートを決める。ウタカとは特に相性がよく、高速クロスでウタカに決定機をしばしばお膳立てする。
RE	FW	エマヌエル・エレーラ	フィニッシュワーク	17	3	14	15	14	13	76	個人能力に★マークがつくまでは決定力が不安定だが、成長するごとに素早い反転やクロスボールに飛び込んで放つシュートの精度が面白いようにアップする。ジャイアントキラー特性を持っているのも大きな長所。
RE	FW	アンソニー・ムニエ	クロス重視	16	6	15	13	16	14	80	CKを任せると好アシストを連発。またトップスピードに乗ったままアーリー気味に放つ鋭いクロスボールも有効な武器となっている。逆にドリブルやシュートの決定力はかなり低い印象だ。左ウイングに固定して使いたい。
RE	FW	ジョン・ウタカ	ムービングパスワーク	17	6	14	15	18	14	84	3トップのFWならどこでも機能し、特にウイングで起用したときの高速ドリブルはなかなかの破壊力。ダイビングヘッドも得意としているが、ポストワークはまるでできないためウイングのほうが使いやすそうだ。

WCCF情報局　地味な印象を受けるかもしれないが、面白そうなタレントがたくさんいるので研究の余地は大いにある。現在では珍しいボランチとCBとを高いレベルでこなせるスタンブリは貴重な存在であり、SBとしては破格のパワーを持っているエル・カウタリはバックアッパーにしておくのはもったいないほどの実力者。ちなみに、ムニエの決定力は正直びっくりするほど低いので、余裕のある(?)監督以外はCFで使わないほうが無難だ。(たてしゅ)

Paris Saint-Germain Football Club
パリ・サンジェルマンFC

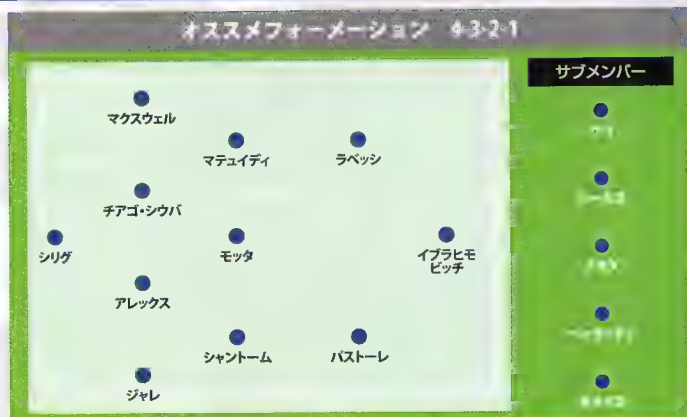
TEAM DATE
設　立▶1970年
本 拠 地▶パリ(フランス)
スタジアム▶パルク・デ・プランス
主な成績▶リーグ・アン優勝(12-13)

急速な強化を果たしたフランスの新しい王者

イブラヒモビッチ、チアゴ・シウバを筆頭にした大型補強をし、瞬く間にリーグ・アンを制覇したパリ・サンジェルマンFC。チームを使用してみて感じたのは選手の平均値の高さ。だれをセレクトしても平均以上の能力を出してくれるのでチーム全体のコンディションを保てばいつでも良質なパフォーマンスで試合を運ぶことができる。ただシュートの精度が高い選手がイブラヒモビッチ以外に見当たらなかったのは欠点となる。ワントップにして文字通りズラタン(支配)してもらうのがベストの選択肢になるだろう。またシリグやメネズ、パストーレといった優良なREカードが多く在籍するのもPSGの魅力。U-5のレギュレーションで組むときは選考に入れてみてはいかがだろうか。

過去の所属選手を探せ!

ネネ
(11-12/SP)

11-12シーズンのリーグ・アン得点王。現在はイブラヒモビッチやラベッシがチームに加入したことによりなかなか出場機会に恵まれずカタールへ移籍をした。『WCCF』的に考えるとチームスタイルのクロス重視は非常に使い勝手がよく、目標(イブラヒモビッチ)に向かって決定的なクロスを供給してくれるだろう。

Pick UP プレイヤー

ズラタン・イブラヒモビッチ

SP	FW	チームスタイル	ボールキープ

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	4	19	19	14	15	90

レア版と比べても遜色ない能力を有するSP選手。何でもないクロスを珠玉のゴールに変えるパワーと高さを持つ。ドリブルも多彩なうえにパワーで相手を抑えて抜きまくる。チームメイトと連携線が繋がりやすいのもうれしいポイント。

レア	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	GK	サルバトーレ・シリグ	8	18	11	17	12	12	78	クロスセービング	セービングの能力は高く、飛び出しの反応とスピードもそれなりでセンタリングに対する動きもいい。飛び出したあとの戻りのみ若干遅く気になるが、欠点といった欠点が見つからない優良RE選手といえるだろう。
SP	DF	アレックス	10	17	12	19	11	14	83	ロングパス重視	ボールの着地点に位置取り相手のトラップに合わせてきっちりとボールを奪う。無理に追いかけるのではなくゾーンで守るタイプのDFだ。スピードは低めなため、上げすぎず自陣でどっしりと構えさせるのがいいだろう。
RE	DF	クリストフ・ジャレ	13	13	14	14	15	17	86	フォアザチーム	典型的なサイドバックではあるが、上がるのは中盤まで。上がりきらず守備もしっかりとこなし、豊富なスタミナを活かしてディフェンスラインから中盤までを縦横無尽に動き回る。チームメイトとの連携線の繋がりやすさも良好。
RE	DF	マクスウェル	14	12	15	12	16	16	85	ショートパス重視	PSGの左サイドの上下を円滑にするボールの運び屋。短いパスやセンタリングもうまく決定的なチャンスを生み出す。守備意識は低いため上がりすぎに注意。現実で大の仲良しのイブラヒモビッチとは特殊連携を持つ。
RE	DF	ママドゥ・サコ	10	16	14	18	13	14	85	リベロディフェンス	スピードは無いためゾーンで構えて相手を待ち、パワーを活かして一対一で確実に止める。恵まれた体格を活かしたハイボール処理もうまく、味方のカバーリングもきっちりとこなす。欠点という欠点が無い優良DFだ。
SP	DF	チアゴ・シウバ	11	19	13	18	15	16	92	マンツーマンディフェンス	一対一、ハイボールの処理、カバーリングと守備に必要な能力をすべて備えているといっても過言ではないワールドクラスのDF。ボールをチェイシングするあまり少し前に出過ぎるときがあるが、気にするレベルではない。
RE	MF	クレマン・シャントーム	13	13	14	14	14	17	85	プレスディフェンス	よくも悪くも平均的能力を有するボランチ。上がりすぎず下がりすぎず相手をチェイシングするためボランチとしては非常に使い勝手がよい。高いスタミナを活かして相手にプレスディフェンスを積極的に仕掛ける。
RE	MF	ルーカス	17	6	16	13	17	13	82	ドリブル重視	パワーは無いが鋭いドリブルで相手を一瞬にして抜き去る。パスの精度も高く、玉離れもよいので一人抜いてパスを出す動きが強力。欠点はスタミナの低さ。途中交代かサブとして使用するのがいいだろう。
SP	MF	ブレーズ・マテュイディ	14	14	15	14	15	17	89	ハードプレスディフェンス	豊富なスタミナを活かして相手に積極的にプレスをかける。能力はこれといって欠点も長所もないが、玉離れがよく、無理に持ち込もうとせず味方に効果的なパスを供給する。攻守においてバランスのいいチームの潤滑剤的選手だ。
RE	MF	ジェレミ・メネズ	17	6	16	15	17	15	86	フリーロール	パスやドリブルに関しては文句無し。能力値を見てもRE選手としては破格の能力を有している。ポジショニングの広さも非常に優秀だ。ただしシュート精度だけは低いのでフィニッシュはほかの選手に任せるのがいいだろう。
RE	MF	ハビエル・パストーレ	17	6	18	14	15	15	85	スルーパス重視	RE選手としては能力にこれといって欠点が見つからないユーティリティプレイヤー。基本は二列目からのパスを供給する役目になるが、ルーレットなど多彩なドリブルも可能でシャドーストライカーとして活躍できる。
SP	MF	チアゴ・モッタ	14	15	16	16	12	15	88	ゲームメイク	攻守において意識が高く、高いラインでボールを奪い、そのままセンタリングなどで決定的なアシストを決める。ただしスピードは無いためドリブルで自ら持ち込もうとし、相手にボールを奪われてしまうこともしばしば。
RE	MF	マルコ・ベッラッティ	14	12	17	13	14	14	84	逆サイドアタック	能力自体はあと一つといったところだが、チームスタイルの逆サイドアタックは使いやすくパスの精度も高い。スタミナに多少不安が残るが、玉離れがよく無駄に動き回ってスタミナを消費することもないため問題は無い。
RE	FW	ケビン・ガメイロ	17	5	15	12	18	14	81	降臨	特筆すべきは豊富なスピードを活かしたドリブル。抜け出してしまえば独走というシーンもあるが、パワーが無いため後ろから相手にボールを奪われてしまうことも。スタミナもフルタイム耐えきるには厳しいので控え要因か。
SP	FW	エセキエル・ラベッシ	18	6	15	16	18	16	89	ダイレクトプレイ重視	スピード溢れるドリブルが最大の特徴。ドリブルのテクニックもそれなりにあり、単独で持ち込むこともできるが、シュートの精度だけはいまいち。二列目に配置してイブラヒモビッチにボールを供給する役に徹するのがいいだろう。

WCCF情報局

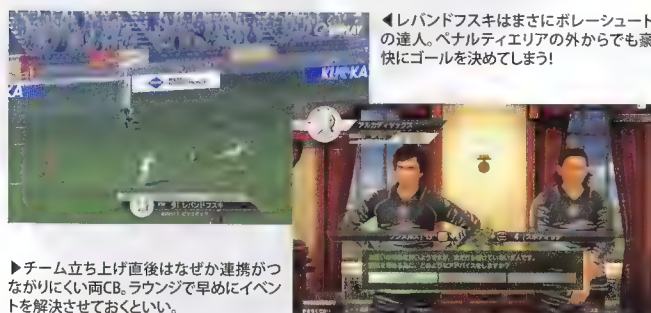
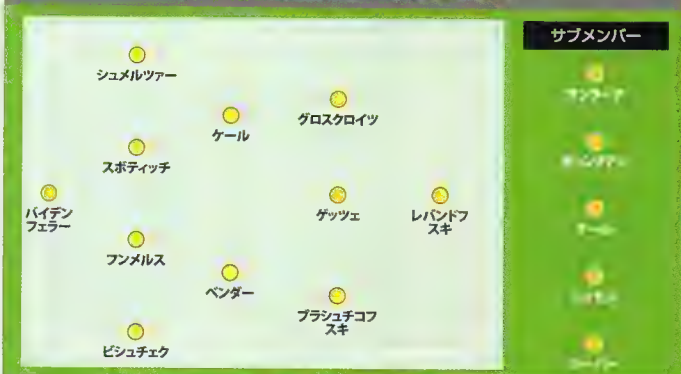
なんだかんだでワールドクラスのイブラヒモビッチ、チアゴ・シウバが突出して強力なPSG。ほかのチームに加入したとしても彼らを超える選手を見つけることは難しい能力を保持している。目立たないところではGKシリグがオススメ。平均値が高く不満を感じる点が非常に少なかったぞ。(テラダ)

Borussia Dortmund
ボルシア・ドルトムント

TEAM DATE
設　立▶1909年
本拠地▶ドルトムント(ドイツ)
スタジアム▶ジグナル・イドゥナ・パルク
主な成績▶ブンデスリーガ2位(12-13)

今がまさに伸び盛り！ドイツの若きタレント軍団

マイスターシャーレとビッグイヤーはバイエルンに奪われてしまったが、今やヨーロッパでも有数の強豪となっただけに、選手たちは総じて能力がアップしている印象を受ける。特に成長の著しいS.ベンダー、シュメルツァー、スボティッチはシリーズ史上初めてSPカードでの排出となり、レアカードにはゲッツェ、ロイス、レバンドフスキの三名が選ばれるなど充実のラインナップ。レアル・マドリードからの出戻りとなったシャヒンも相変わらずの多彩なパスワークを披露し、ベテランのバイデンフェラーやケールと合わせてチームの背骨となるセンターラインを引き締めてくれるので本当に頼もしい。ブラシュチュコフスキ、グロスクロイツの両サイドもU-5デッキのサイドハーフ役として重宝しそうだ。

◀レバンドフスキはまさにボレーシュートの達人。ペナルティエリアの外からでも豪快にゴールを決めてしまう！

▶チーム立ち上げ直後はなぜか連携がつながりにくい両CB。ラウンジで早めにイベントを解決させておくといい。

Pick UP プレイヤー
ケビン・グロスクロイツ

RE	MF	チームスタイル	チェイシング
OFF 16	DEF 9	TEC 12 / POW 16 / SPE 15	STA 18 / TO. 86

豪快なシザーズフェイントを織り交ぜるドリブルと鋭いクロスはかなりの破壊力。キープレイヤーに設定すると怒とうのチェイシングを敢行し、DFなみのスライディングタックルを繰り出して守備でもチームに貢献する。

レア	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
SP	GK	ロマン・バイデンフェラー	8	19	12	18	10	12	79	リベロキーパー	キャッチングの技術に優れ、強烈なミドルシュートでもしっかりと止める。PK戦はさほど強くないようだが、クロスへの対応などほかの能力に関しては大きな欠点は特に無い。ビッグマッチプレイヤー特性も持っている。
SP	DF	マッツ・フンメルス	13	18	15	17	12	15	90	ロングパス重視	フォアチェックから相手のボールを奪う能力は非凡で、前線の味方にピタリと届くフィードは芸術の域。欠点は足が遅いことで、個人能力に★マークが付いていないうちは相手にボールを取り返される場合があるので注意。
RE	DF	ルカシュ・ピシュチェク	14	12	14	14	15	17	86	ラインコントロール	SBとしては高めの位置によくポジションを取り、インターセプトや周囲の味方をカバーして守備を引き締める。高速フリーランニングからのオーバーラップと鋭いクロスボールも武器だが競り合いは苦手なようだ。
RE	DF	フェリペ・サンターナ	10	17	11	16	14	13	81	プレスディフェンス	高い位置から積極果敢に肉弾戦を挑んでボールを奪う能力と、攻守の切り替えの速さは特筆に値する。スタミナ値は13と低めだが、意外にもフルタイム出場可能だ。背後を突かれやすい弱点を持つ。
SP	DF	マルセル・シュメルツァー	14	14	13	15	14	17	87	アーリークロス重視	キープレイヤーに設定すると積極的にオーバーラップを仕掛けるので、アーリークロスを狙うなら味方がボールを持った瞬間にチームスタイルを切り替えるといい。守備力も及第点でロングフィードも得意。
SP	DF	ネベン・スボティッチ	9	18	13	19	13	14	86	リベロディフェンス	強烈なタックルとCK時には得点源にもなるヘディングの強さが自慢で、相手の背後からでも強引に体をぶつけてボールを奪い取ることもしばしば。たまにではあるが思い切ったオーバーラップをすることもある。
SP	MF	スベン・ベンダー	13	15	13	16	14	16	87	組織守備重視	遠くにいる相手ボールホルダーでもしつこく追いかけてボールを奪ってくれる。トリッキーな動きはしないが、高いキープ力を活かして敵陣に攻め上がることで味方にスペースを作ってくれるのが素晴らしい。
RE	MF	ヤクブ・ブラシュチコフスキ	16	10	14	14	16	15	85	シャドーストライク	攻撃時は一直線にライン際を駆け上がるサイドのスペシャリスト。トップスピードに乗った勢いで鋭いクロスボールを蹴り、カットイン時も細かいボールタッチを駆使して相手をかわすプレイも得意としている。
SP	MF	マリオ・ゲッツェ	17	8	18	13	17	16	89	キープレイヤー重視	ボールキープ力の高さはハイレベル。高い位置から相手にプレスをかけてボールを奪うのも得意で、特にトップ下から味方FWが失ったボールをすかさず奪い返してショートカウンターにつなげるプレイは秀逸だ。
RE	MF	イルカイ・ギュンドアン	15	10	16	14	14	16	85	ダイレクトプレイ重視	守備ではあまり貢献しないが、味方に正確にパスをつないでゲームを組み立てるのがうまい。キープレイヤーにすると攻撃のバリエーションが増え、味方のパスをスルーしたりマルセイユルーレットをすることも。
RE	MF	セバスティアン・ケール	12	15	14	17	11	15	84	ディレイディフェンス	カバーリングとスライディングタックルが得意で、相手がクリアしたボールをよく拾ってくれるのも地味ながら素晴らしい。キャプテンシーが高く、チーム士気が満タンになるとモチベーションがアップする。
SP	MF	ヌリ・シャヒン	14	13	17	13	14	16	87	逆サイドアタック	中盤の低い位置から左右に広角かつ正確なパスを出せる。守備もしっかりこなすのでダブルボランチでの起用も可能。スルーパスも得意で、さらに逆サイドアタックを発動させたときのロングパスも強力な武器だ。
SP	FW	ロベルト・レバンドフスキ	19	6	14	16	14	16	85	ポストプレイ重視	競り合いに強く、相手のマークを外しつつ味方のパスを引き出すポストプレイとボレーシュートが非常にうまいが、ドリブルシュートの決定力にはややムラがあるようだ。ビッグマッチプレイヤー特性も持つ。
SP	FW	マルコ・ロイス	17	8	15	14	18	16	88	コンビネーションプレイ	両サイドで機能するが左のほうがより真価を発揮しやすいようだ。流れるような動作で敵陣を切り崩すドリブルの突破力は高いが、シュートの決定力が不安定でせっかくのチャンスをフイにする場面が散見される。
RE	FW	ユリアン・シーバー	16	5	13	18	16	12	80	ハイタワー	ヘディングの強さが自慢で、チームスタイルを発動させると味方のフィードをよく引き出してくれる。力ずくで相手を抜くドリブルと強烈なシュート力も持つが、練習でも試合でもすぐにバテてしまうのが玉にキズ。

WCCF情報局
トップ下やシャドーストライカーにゲッツェとギュンドアンを起用すると、二人とも積極的にプレスバックをしてくれるので、まるでドルトムントの監督になって流行中のゲーゲンプレッシングを実践しているかの気分になれることだろう。またフンメルスとスボティッチは、初めのうちは線がつながりにくいが特殊連携があるようで、息の合った呼吸でチャレンジアンドカバーの動きを使い分けてガッチリとゴール前を固めてくれる。(たてしゅ)

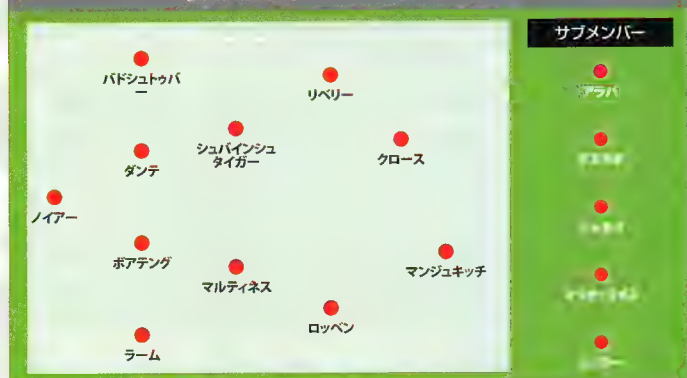
FC Bayern München
FCバイエルン・ミュンヘン

TEAM DATE
設立▶1900年
本拠地▶ミュンヘン(ドイツ)
スタジアム▶アリアンツ・アレーナ
主な成績▶チャンピオンズリーグ優勝(12-13)

全てのポジションがハイレベル 過去最強のラインナップ!

およそクラブチームが獲得できるタイトルを総なめにした昨シーズンの成績が反映されているため、ほぼ全選手がキャリアハイの能力となっている。『WCCF』初参戦のダンテやハビ・マルティネスといった選手も非常に高い能力値でカード化されており、カードのレアリティを考えなければ確実に今作最強のチームだろう。どんな布陣で戦っても強いが、両サイドの"ロベリー"コンビは個人能力や連携がある程度成熟するまでは機能しづらい。育成段階での試合や対戦相手によっては破格の性能を誇るボランチ三枚で守備を固め、マンジュキッチやクロースにつないで点を取りにいく4-3-1-2のようなオプションも用意しておいたほうがいいだろう。

◀アタッカーとボランチの層の厚さはほかのクラブの追随を許さない。たやすく試合の主導権を握れるはずだ。

▶前に出すぎてピンチを招くこともあるが、センターバックとしては破格の攻撃力を持つダンテ。

Pick UP プレイヤー
トニ・クロース

SP	MF	チームスタイル	スルーパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	10	17	14	15	16	89

相手のマークを外す動きがとても巧みで、FW起用すれば大量のゴールが望めるうえ、キープレイヤーにすればパスの出し手としても優秀な存在になる。前作に引き続き、得点にほぼ直結するコーナーキックも大きな武器だ。

種別	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
SP	GK	マヌエル・ノイアー	9	19	11	18	13	12	82	GK攻撃参加	セービング、ハイボールへの対応、フィード、PK、キーパーボタンを押した際のレスポンスなどすべてがハイレベル。レア版よりチームスタイルの実用性は低いが、無理なくGKに得点を取らせることが可能な貴重な戦術だ。
SP	DF	ホルガー・バドシュトゥバー	12	17	14	16	13	15	87	ラインコントロール	球際で競り負けることが多いのは難点だが、戦術理解度が高く、守備的なポジションならどこに置いても適切なポジショニングを取ってくれる。カバーリングやインターセプトを狙わせる分には一流のDFだ。
SP	DF	ジェローム・ボアテング	10	18	14	17	14	16	89	ハードプレスディフェンス	バドシュトゥバーより競り合いに強く、ダンテよりもファウルを出さずに安定した守備をおこなうバイエルンの中ではもっともクセの少ないセンターバック。SPのDFとしては最高レベルの高い守備力を備えている。
SP	DF	ダンテ	11	18	13	19	13	15	89	ハードプレスディフェンス	かつてバイエルンに在籍していた母国の先輩、ルシオを彷彿とさせる積極的なプレス&攻撃参加が特徴のDF。能力の高さに疑いの余地はないが、動きが激しくファウルの多い守備は好みが分かれる。ジャイアントキラー。
SP	DF	フィリップ・ラーム	15	15	15	14	16	18	93	ゲームメイク	試合を作れる正確なパスや機を見た攻撃参加からのクロスが得意な選手だが、サイドバックだと高いカバーリング意識が災いして攻撃面での長所は発揮させづらい。目立たせたいならサイドMFとして起用したほうがいい。
SP	MF	ダビド・アラバ	15	11	15	14	16	16	87	降臨	サイドをまっすぐ駆け上がり、クロスを上げることを第一に考える、本作では貴重なクロサータイプのサイドアタッカー。現実のバイエルンではサイドバックでも起用されていたが、『WCCF』では控えたほうがいいかも。
SP	MF	ルイス・グスタボ	12	16	14	16	14	18	90	カバーリング重視	トップクラスのREカードだった前回からSPになってしまったのはある意味残念だが、スタミナの大幅アップとパス精度の向上でより隙のない存在に。『WCCF』のボランチに求められる仕事を完璧にこなしてくれる選手だ。
SP	MF	ハビ・マルティネス	14	16	16	17	13	16	92	全員攻撃	恵まれたフィジカルが最大の武器。守備時のボール奪取や空中戦での強さはもちろん、ボールを持った後の攻撃参加においても敵選手を圧倒する。試合を見通す戦術眼も優秀で、とくにゴール前へ飛び出す動きは秀逸だ。
SP	MF	フランク・リベリー	18	8	17	16	18	16	93	キープレイヤー重視	個人能力が成長するとフェイントを交えたカットインからのシュートが大きな武器となる。長距離をひとりで突破するのはあまり得意ではないため、サイドMFよりはウイングやセカンドトップで起用したほうが活躍できる。
SP	MF	アリエン・ロッベン	18	6	17	15	19	14	89	ミドルシュート重視	ケタ外れの威力&精度のミドルシュートを身につけたことにより、決定力が超絶アップ。ドリブルによる突破も健在だが、クロスを狙う意識が下がったため純粋なサイドMFとしてはやや使いにくくなった。
SP	MF	バスティアン・シュバインシュタイガー	15	15	16	17	13	17	93	逆サイドアタック	チームスタイルの影響か、WCM版よりも積極的にロングボールを蹴る印象。ディフェンス時の動きやボールを奪い取る確率に関してはほとんど違いは感じられないので、チームスタイルの好みでどちらを使うか選ぶといい。
RE	MF	シェルダン・シャキリ	16	8	16	15	17	14	86	プルバック重視	単独でのドリブル突破が期待できるため、過去にカード化されたバイエルンのREサイドアタッカーと比べるとかなり使い勝手はいい。両サイドどちらでも良質なクロスを上げられる。正確なシュートが蹴れるのも魅力。
SP	FW	マリオ・ゴメス	19	5	13	17	15	14	83	ハイタワー	強烈なシュート&ヘディングでゴールを決めるという動きに特化した生粋のストライカー。相手のDFのフィジカルにもよるが、ハイタワーを発動させてのパワープレーは時間をかけずに点を取りにいく手段として非常に有効。
SP	FW	マリオ・マンジュキッチ	18	7	15	16	16	16	88	ワンタッチパス重視	ゴメスとは対照的に、周囲を使ったポストプレーを得意とするセンター FW。それでいてマークを外してエリア内に進入する動きも巧みで、自らもゴールを狙える。キープレイヤー時はパサーとして機能させることも可能だ。
SP	FW	トマス・ミュラー	18	9	15	14	16	16	88	シャドーストライク	前作でも長所だった周囲を活かすパスはそのままに、シャドーストライクを発動させることで自らボールを持ってのドリブル突破も狙えるように進化。REからSPに格上げされたのにふさわしいパワーアップを遂げている。

WCCF情報局 ノイアーに限らずGKはレア版とSP版の性能差を感じづらい。どちらを使うかはチームレギュレーションとの兼ね合いや、選手に設定されているチームスタイルの好みで選ぶといいだろう。(マンモス丸谷)

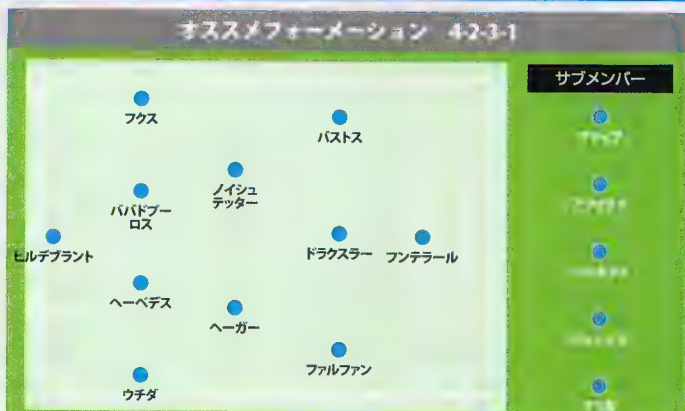
FC Gelsenkirchen-Schalke 04
FCシャルケ04

TEAM DATE
設　　立▶1904年
本 拠 地▶ゲルゼンキルヒェン(ドイツ)
スタジアム▶ヴェルティンス・アレナ
主な成績▶ブンデスリーガ 4位(12-13)

世界各国の代表クラスを要所にそろえた好チーム

ウチダが所属することで日本でも今やおなじみとなったドイツの強豪。特にSPカードの選手は、シリーズ登場組も久々のカムバック組も有能な人材が各ポジションにズラリとそろっている。その中でも攻守にバランスの取れたノイシュテッターとドリブラーのファルファンはU-5Rデッキにぜひ加えてみたいところだ。REカードではヒルデブラントが驚くほどの進化を遂げており、またドイツの逸材ドラクスラーは優れた攻撃センスを持っている。守備陣ではパパドプーロス、マティプの両CBは足元こそおぼつかないが、どちらも対敵動作に優れている。フクスは正確かつ多彩なキックを蹴れるので、中盤で起用してチャンスメーカー役に使っても面白そうだ。

◀好調時は手が付けられないほど暴れまくるヒルデブラント。新たな定番REカードゴールキーパーの誕生か!?

▶久々に登場のフンテラールは、持ち味のシュート精度に加えて高いキャプテンシーも身に着けてカムバック!

Pick UP プレイヤー
ジャーメイン・ジョーンズ

RE	MF	チームスタイル	ダイナモ

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
12	12	14	16	14	18	86

中盤の低い位置でボールを奪い、そのままの勢いで一気に最前線にまで攻め上がるプレイは迫力満点。相手に寄せられても容易に体勢を崩さず、高い位置からどんどん相手ボールホルダーにプレスをかけまくる。

種別	Pos	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	GK	ティモ・ヒルデブラント	8	18	12	15	11	9	73	リベロキーパー	旧カードとは比較にならないほど進化した印象で、特に近距離からのシュートにはめっぽう強い。敏捷性にも優れ、なおかつPK戦でも比較的勝負強い。さらにはビッグマッチプレイヤー特性も持っているのだからスゴイ!
RE	DF	クリスティアン・フクス	14	10	14	16	14	16	84	クロス重視	高精度の左足クロスとプレースキックはREカードとしては破格のレベル。守備能力は全般的に物足りないが、個人能力がある程度成長すれば鋭いスライディングタックルを使ったボール奪取を見せる。
SP	DF	ベネディクト・ヘーベデス	11	18	12	17	14	15	87	組織守備重視	レジェンドクラスの大物が相手でも簡単に抜かれない高い守備能力を持つ。カバーリング能力にも非常に優れ、クロスへの対応もしっかりとこなす。守備とは対照的に攻撃面ではこれといった能力を持たない印象だ。
RE	DF	ジョエル・マティプ	10	16	12	16	15	16	85	個人守備重視	相手に巨体を浴びせて体勢を崩したスキにボールを強奪する典型的なストッパー型。足もかなり速く、快速型ウインガーにも十分対応できる。短所はカバーリングの意識が薄く、タックル時の反則がやや多いこと。
RE	DF	キリアコス・パパドプーロス	10	17	11	17	12	16	83	インターセプト重視	フィジカルの強さとインターセプト能力の高さが持ち味。ヘーベデスとは特殊連携があるもようで、中央に二人を並べると相手ボールホルダーを挟みつけるようにして次々と突破を防いでくれる。足技は全般的に苦手。
SP	DF	アツト・ウチダ	14	13	16	12	17	15	87	コンビネーションプレイ	守備スキルが大きく伸びた感があり、緊急時にはGKの背後にまで走り込むほどカバーリング意識が高い。ファルファンとはすぐに連携がつながり、ファルファンがドリブル中は攻撃参加を自重しながら動くようだ。
RE	MF	イブラヒム・アフェライ	16	8	18	14	16	12	84	スルーパス重視	キレ味鋭いフェイントで相手をかわしつつ、前線で待つ味方に意表を突いたタイミングでスルーパスを放つ。旧カードに比べスタミナがかなり低下したが、連戦を回避すれば90分間バテずにプレイすることも十分に可能。
RE	MF	トランクイロ・バルネッタ	16	9	15	14	17	15	86	ムービングパスワーク	ボディコンタクトには非常に脆い印象を受けるが、二列目なら中央でもサイドでも機能する便利な選手。特に狭いスペースをすり抜けるドリブルの突破力と、カットインしてから放つシュートの精度に優れている。
SP	MF	ミシェウ・バストス	16	10	16	16	16	16	90	プレースキック重視	細かいボールタッチで左サイドを切り裂くドリブルが最大の武器。SBでも機能するが、相手ドリブラーとのマッチアップでは負けることが多いので守備固めには適さない。ジャイアントキラー特性も持つ。
RE	MF	ユリアン・ドラクスラー	16	7	16	14	16	16	85	ボールキープ	華麗な足技で相手DFを手玉に取り華麗なスルーパスを放つテクニシャン。ドリブルも得意なので左サイドで使っても面白い。プレースキッカーとしても有用で、相手の壁越しに狙う直接FKでゴールを奪うこともしばしば。
RE	MF	マルコ・ヘーガー	13	14	13	15	14	16	85	ハードプレスディフェンス	相手をしつこく追い回すディフェンスと、ボランチでも右SBでも機能する利便性の高さが持ち味。難点はミーティングルームでの選択肢が当たりにくいことと、スタミナの消耗がかなり早いタイプであること。
SP	MF	ロマン・ノイシュテッター	13	15	14	16	13	17	88	プレスディフェンス	ボール奪取力が非常に高く滅多なことでは当たり負けしない。ボールを持つとドリブルで強引に相手を振り切りつつ、周囲の味方にパスをつないで逆襲の起点にもなってくれる。足はそれほど速くないがかなりの実力者だ。
SP	FW	ジェファーソン・ファルファン	17	7	16	16	17	15	88	コンビネーションプレイ	敵陣のサイドを高速ドリブルで次々に切り裂き、状況に応じて中央にポジションを変えてゲームメイクの仕事もこなす。シュートもクロスも鋭い弾道のボールを蹴れるので頼もしいが、能力成長には長めの時間を要する。
SP	FW	クラス・ヤン・フンテラール	19	6	16	17	14	15	87	フィニッシュワーク	味方のパスを巧みに引き出すポジショニングに優れ、持ち前の高い決定力でゴールを量産する。ドリブルの突破力が以前よりも増した感があり、好調時は鋭いフェイントで対峙するDFを鮮やかに抜き去ってしまう。
RE	FW	チプリアン・マリカ	16	5	15	15	14	14	79	ポストプレイ重視	キープレイヤーにするとポジションを下げてパスを引き出し、周囲の味方につなぐポストプレイを精力的にこなす。空中戦でもかなりの強さを発揮するが、ドリブル突破力とドリブルシュートの精度はイマイチだ。

WCCF情報局
使っているプレイヤーさえも予測できないほど、ジョーンズの動きはいい意味で期待を次々と裏切ってくれるので本当に楽しい。派手な足技は使わないが四六時中ピッチを動き回り、相手のクリアボールを高い位置でよく拾ってくれるのも地味ながらもストロングポイントといっていいだろう。たまにボールを持ち過ぎて攻撃のリズムを崩してしまうこともあるが、彼のような個性派の出現は大いに歓迎したいものだ。(たてしゅ)

Amsterdamsche Football Club Ajax
AFCアヤックス

TEAM DATE
設　　立▶1900年
本 拠 地▶アムステルダム(オランダ)
スタジアム▶アムステルダム・アレナ
主な成績▶エールディヴィジ優勝(12-13)

伝統のウイングを配置した華麗な攻撃は健在!

今バージョンのクラブチームでは唯一、16名全員がREカードで登場する若手主体のチームで、エリクセンを筆頭にデンマーク代表クラスの選手が攻守の要として活躍する。シェーネは長短織り交ぜたパスを蹴り分けてゲームを組み立て、守備が持ち味のエリクセンも攻撃力は過去最高の性能に設定された感がある。GKおよびDF陣はまだまだ発展途上の選手が多く小粒な感は否めないが、両サイドで機能するウイングのブリフテル、決定力のかなり高いシグトルソンとSi.デ・ヨングはU-5やU-5Rデッキにもぜひ組み込みを考えておきたい。ボディコンタクトが強いホーセン、ウイングながらフィニッシュの場面で力を発揮するフィッシャーも曲者だ。

◀クロッサーとしても、カットインからのフィニッシャーとしても使えるブリフテル。なかなかの実力者だ。

▶フィッシャーはウイングのポジションから、味方のクロスに飛び込んで放つシュート精度に優れている。

Pick UP プレイヤー
デルク・ブリフテル

RE	FW	チームスタイル	ブルバック重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	5	14	16	16	13	80

両サイドで機能するウイングで鋭いクロスボールを武器とする。シュートの威力も強烈なので、中央が空いたらカットインさせてゴールも狙える。CFで使うとゲームから消えてしまう感があるのでサイドに固定したい。

レア	POS	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
RE	GK	ケネス・フェルメール	GKロングフィード	8	16	11	14	13	11	73	素早い身のこなしと、ときどき見せる至近距離シュートに対する鋭いセーブが持ち味。キックの技術に関しても及第点は付くが、個人能力がある程度成長するまではファンブルをしやすいのが玉にキズだ。
RE	DF	トビー・アルデルバイレルト	インターセプト重視	11	16	14	17	13	14	85	ポジショニングを誤る場面が少ない安定感が持ち味。ロングフィードが正確に蹴れるので、カウンターアタックの起点としても機能し、センターと右サイドバックをソツなくこなせるユーティリティ性も持つ。
RE	DF	ダレイ・ブリント	フォアザチーム	12	14	14	14	12	14	80	旧カードよりも守備能力が大幅にパワーアップし、相手に抜かれそうになってもしぶとく食らいついて容易に仕事をさせない。DF登録だが、本職である中盤の守備的なポジションで使っても問題なく機能する。
RE	DF	ニクラス・モイサンデル	セーフティディフェンス	11	16	13	15	14	16	85	キープレイヤーに設定し、引き気味に構えて守ると持ち前のカバーリングセンスを発揮する。ボディコンタクトはあまり強くないのでストッパーとしては物足りないが、つなぎのパスやロングフィードの精度は高い。
RE	DF	リカルド・ファン・ライン	ムービングパスワーク	13	12	13	14	15	15	82	ディフェンス時の安定感はいまひとつだが、攻撃時は周囲の味方とパスをつなぎながら攻め上がるプレイを得意としている。オーバーラップが使える味方と併用することで、その真価がより発揮されるだろう。
RE	DF	ヨエル・フェルトマン	ワンタッチパス重視	9	15	12	14	13	14	77	一対一の勝負ではもろさが目立つ印象だが、カバーリングと縦パスをカットする能力に非常に優れている。フィジカルはあまり強くないので、起用時は高さとパワーに優れたパートナーの存在が欠かせない。
RE	MF	シエム・デ・ヨング	ミックスパスワーク	17	8	17	15	15	14	86	攻撃的なポジションならどこでも機能するマルチロールで、味方のパスを引き出す動きに優れる。シュートの決定力が以前よりも上がった感があるので、トップ下かシャドーストライカーで使うといい。
RE	MF	クリスティアン・エリクセン	スルーパス重視	16	6	17	13	16	16	84	ボールを足元にピタリと収め、足首に吸い付くようなドリブルができるタイプなのでキープ力が非常に高い。パスセンスも非凡で、ダイレクトキックでスルーパスを放つなど独特のリズムで攻撃を組み立てる。
RE	MF	クリスティアン・ポウルセン	ミックスパスワーク	12	15	13	15	13	16	84	強烈なタックルや最終ラインもカバーする献身的な守備はアンカー役として最適。攻撃時はシンプルにショートパスをつなぎつつ、高い位置でボールを受けると思い切ったスルーパスを放つこともある。
RE	MF	ラッセ・シェーネ	ミックスパスワーク	15	10	15	14	15	15	84	二列目がもっとも力を発揮しやすい印象だが、ロングパスやミドルシュートもうまいのでインサイドハーフでも十分に活躍できる。プレースキックも得意で、特にコーナーキック時は特殊パターンをよく使用する。
RE	FW	ビクトル・フィッシャー	ミドルシュート重視	17	5	15	14	15	12	78	キープレイヤーに設定時に放つミドルシュートは高精度。ウインガーだがドリブルで相手を抜くわけでもなく、クロスについてもこれといった武器が無い印象。むしろフィニッシュ役として使いたい。
RE	FW	ダニー・ホーセン	ポストプレイ重視	16	5	14	16	14	12	77	相手に寄せられても簡単に体勢を崩さず、ヘディングシュートを得意とするポストワーカータイプ。足技も意外と上手で、ドリブルシュートの決定力も及第点がつく。コストパフォーマンスにとても優れた選手だ。
RE	FW	ジョディ・ルコキ	ドリブル重視	15	6	14	11	17	13	76	高速ドリブルから鋭いクロスボールを撃ち込み、味方にシュートチャンスをお膳立てをしてくれるウインガー。左右どちらのサイドでも機能する長所も持つが自らの決定力はイマイチなのでアシスト役に専念させたい。
RE	FW	トビアス・サナ	キープレイヤー重視	16	6	15	13	16	14	80	ファーストタッチで素早く反転し、スピードに乗ったドリブルが繰り出せるのがストロングポイントで、カットインからエリア内に切り込んでのドリブルシュートもなかなかの破壊力で、右足から鋭いクロスボールも放つ。
RE	FW	コルベイン・シグトルソン	フィニッシュワーク	16	4	13	17	15	13	78	頭でも足でも高い決定力を持つエース。ボールを持ち過ぎたり、強引な突破を仕掛けて自滅するといったクセがないのでとても使いやすい。スーパーサブ特性は無いが、後半から投入する切り札としてかなり使える選手だ。

WCCF情報局　DFのブリントの父親は、元オランダ代表のキャプテンでアヤックスのメンバーとして1995年のトヨタカップを制した経験も持つ名リベロにして、現代表コーチのダニー・ブリント。今回はATLEとして三人のオランダの名手がカード化されたが、もし次回以降にダニーが登場すれば、「WCCF」シリーズ史上初の親子選手の誕生となる。アヤックス、そしてオランダファン歓喜の瞬間ははたして訪れるのだろうか? （たてしゅ）

Associazione Calcio Milan s.p.a
ACミラン

TEAM DATE
設　　立▶1899年
本 拠 地▶ミラノ(イタリア)
スタジアム▶サン・シーロ
主な成績▶セリエA 3位(12-13)

世代交代が急速に進行、新加入組が続々と参戦!

久しく大型補強をしていないこともあり、以前に比べて今回のカードはREカードの選手がかなり増え、メンバーの構成もかなり変わった印象を受ける。とはいえ、名ドリブラーのロビーニョをはじめ急成長を遂げたエル・シャーラウィ、抜群の守備能力を持つアンブロジーニなどの好タレントがそろっている。SPカードでは攻守両面でダイナミックな動きを披露するボアテングと、初登場のモントリーボのゲームメイク能力は魅力十分。また地味ではあるが、アバテとシリーズ初登場の逸材デ・シリオ、コンスタンの三人のサイドバックはいずれも非凡な能力の持ち主。U-5デッキのサイドバックの人選で悩んだら、ぜひ彼らの起用を試してみることをおすすめしたい。

◀持ち前のパワーとテクニックを活かしたバロテッリのミドルシュートは貴重な攻撃のオプションとなる。

▶さらなる成長を遂げた逸材エル・シャーラウィ。カウンターアタックを狙うにはまさにうってつけの選手だ!

Pick UP プレイヤー
リッカルド・モントリーボ

SP	MF	チームスタイル	ゲームメイク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	13	17	14	13	16	89

ボールに多く触ることで持ち味を出すゲームメーカータイプで、ドリブル突破とスルーパスを巧みに使い分けて決定機へとつなげる。守備意識も高いが、攻撃力を活かすためにもトップ下で起用するのがベストだろう。

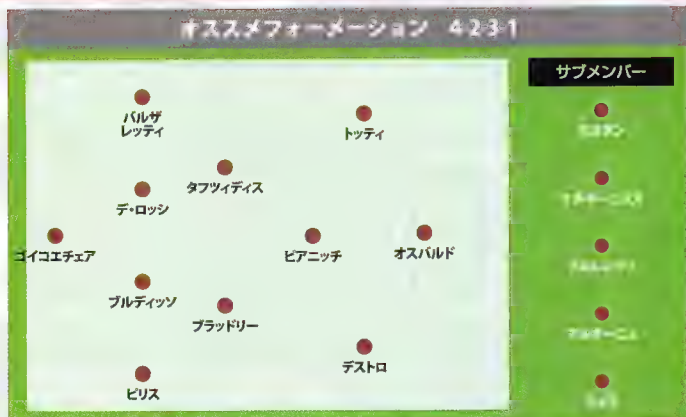
種別	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	GK	クリスティアン・アビアーティ	8	18	11	17	11	12	77	セーフティディフェンス	飛び出しのスピードこそ遅めだが、至近距離からのシュートセービング能力に優れる。ビッグマッチプレイヤー特性を持ち、PK戦での勝負強さは今回もまずまずだが、ミドルシュートで失点する場面がやや多い印象だ。
RE	DF	イグナツィオ・アバテ	14	12	13	13	17	17	86	アーリークロス重視	積極的にオーバーラップを仕掛ける右SBで、キープレイヤーに設定したときに放つアーリークロスや、敵陣の深い位置からの鋭いクロスボールは崩しの切り札に十分なり得る。ディフェンス能力もまずまずのレベルだ。
RE	DF	マッティア・デ・シリオ	13	13	13	13	16	15	83	オーバーラップ	左右両サイドで機能するSBで、相手と一対一になっても簡単には抜かせず数値以上の活躍をしてくれる印象。キープレイヤーに設定すると豪快なオーバーラップでパスを引き出し、鋭いクロスボールを蹴ることもできる。
RE	DF	フィリップ・メクセス	10	18	13	16	12	14	83	リベロディフェンス	接触プレイに強く、激しいタックルを浴びせて相手のドリブル突破を食い止めてくれる。奪ったボールは周囲の味方に確実につなぎ、ロングフィードでカウンターの起点になることも。難点はファウルがかなり多いこと。
RE	DF	クリスティアン・ザッカルド	12	17	12	14	13	15	83	マンツーマンディフェンス	フィジカルコンタクトは不得意なようだが、味方の背後をケアするカバーリングの意識は高い。攻撃時はロングスローを投げることが可能で、ロングフィードも正確に蹴れる。CBと右SBのバックアッパーに使いたい。
RE	DF	クリスティアン・サパタ	9	17	12	16	14	15	83	マンマーク	一対一でのマッチアップに非常に強く、相手を正面から迎え撃つ体勢さえ作れれば、面白いようにボールを奪うその姿はドリブルカット職人とでも呼びたくなるほど。ただし、カバーリングセンスは逆に見劣りする印象。
RE	MF	マッシモ・アンブロジーニ	12	16	13	16	12	17	86	フォアザチーム	相手にしつこく当たってボールを奪う献身的な守備が持ち味で最終ラインもカバーする。キャプテンシーが高く、ハーフタイム時に発言イベントがよく発生し、チーム士気が満タンになるとスタミナアップの効果も付く。
SP	MF	ケビン・プリンス・ボアテング	16	11	15	17	15	16	90	プレスディフェンス	ドリブル中は相手を押しのけるようにして攻め上がり、守勢に回れば相手にどんどんプレスをかける。強烈なミドルシュートと意表を突くスルーパスの精度も得意だが、トップ下以外のポジションだと消えやすくなる印象。
RE	MF	ケビン・コンスタン	14	11	14	15	15	17	86	ダイナモ	MF登録だが左SBのほうがむしろ適性が高いようだ。しつこいチャージでドリブラーをよろめかせる守備が得意で、攻撃に転じれば豪快なオーバーラップや中盤に顔を出してゲームメイクの仕事もこなす。使っていて面白い選手だ。
SP	MF	ナイジェル・デ・ヨング	12	17	13	16	13	18	89	マリーシア	中盤の底で起用すると、相手を吹き飛ばすようにして次々にボールを取り返し、最終ラインもケアするカバーリングセンスも持っている。上背は無いが、セットプレイ時は空中戦でもかなりの強さを発揮する。
SP	MF	アントニオ・ノチェリーノ	14	14	13	15	13	18	87	コンビネーションプレイ	攻守両面で中盤全域を動き回る汗かき屋タイプ。コンビネーションプレイ持ちなのでゲームメイクが得意なのかと思いきや、実戦的にはスライディングタックルでドリブラーをつぶすのがうまいので守備での貢献度が高い。
SP	FW	マリオ・バロテッリ	18	5	17	18	16	14	88	プレースキック重視	相手マーカーを背負った状態でも強引にターンし、ドリブル中に体を寄せられても容易に態勢は崩さない。また強烈なミドルシュートや直接FKも得意だ。休養明けの試合でもフルタイム出場がやや厳しいのはご愛嬌というところか。
RE	FW	ステファン・エル・シャーラウィ	17	5	18	13	17	15	85	キープレイヤー重視	前回のカードよりも決定力をはじめとする攻撃性能がさらに向上し、左サイドをえぐるドリブルやカットインは強力。運動量が多いためなのか、蓄積疲労が無い状態でも90分間体力が持続しない場合がしばしば見られる。
RE	FW	ジャンパオロ・パッツィーニ	18	3	15	15	15	16	82	ラインブレイク	スタミナ値が旧カードより大きく向上したことで常時スタメンを張れるようになった。得意の空中戦はもちろん、味方のパスを受ける動き出しも一段と鋭さを増した印象で、トラップ後のターンの動作も意外と素早い。
RE	FW	ロビーニョ	17	5	18	13	18	14	85	フリーロール	敵陣を突き破るドリブルの破壊力は衰え知らずで、クロスの精度がさらに高まった感があるのでU-5要員としても非常に組み入れやすいのでは? スタメン出場時は試合中にスタミナ切れを起こしやすいのが注意点。

WCCF情報局
デ・シリオのオーバーラップを機能させるには、FWよりもむしろDFやボランチとの連携を多めにつなげておくとよさそう。なぜなら、攻め上がったところを後方にいるDFが思い切ったロングキックでボールを集めるようになるからだ。特に逆サイドからロングパスを放った場合は敵陣が手薄になっていることが多く、カウンターを仕掛ける際には大きな武器となる。アバテとどちらを使うか、ミラニスタは大いに悩みそう!? (たてしゅ)

Associazione Sportiva Roma
ASローマ

TEAM DATE
設　　立▶1927年
本 拠 地▶ローマ(イタリア)
スタジアム▶スタディオ・オリンピコ・ディ・ローマ
主な成績▶セリエA 6位(12-13)

ゼーマンが残した遺産 優れた若手選手を使いこなせ

2シーズン連続でセリエA中位に沈んでいるローマだが、その間に指揮を取った監督たちが積極的に新戦力を登用したため『WCCF』初参戦の選手が大幅に増加。特に中盤の陣容は今回のバージョンで一気に刷新された。チームの16枚中14枚がREカードなため、チームとしてビッグクラブと正面からやりあうのは難しい。ボランチ(タフツィディス、ブラッドリー)とFW(デストロ、オスバルド)は定番REカードと比べても劣らない能力を秘めるが、最終ラインに関しては若手二人の守備力が低く、対人戦で戦うにははっきりいって厳しい。今バージョンのローマでプレイするなら、デ・ロッシはイタリア代表のようにセンターバックで起用したほうがいいだろう。

過去の所属選手を探せ!

ボージャン・クルキッチ (11-12/RE)

バルセロナのカンテラ育ちの若きスペイン選手。16歳の若さでトップチーム昇格するもなかなか出場機会に恵まれずイタリアに渡った。非常に高い能力を有しており、欠点的なものはスタミナが低いこと程度だが、スーパーサブ持ちなので後半から使えば120%の力を発揮してくれるはずだ。

Pick UP プレイヤー

マウロ・ゴイコエチェア

RE	GK	チームスタイル	GKゲームメイク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
8	17	9	15	10	10	69

数値的には今作最弱のGKだが、飛び出すスピードが全GKの中でもトップクラス、ハイボールの処理も冷静で使いやすい。シュートをキャッチすることは少ないが最低でも弾いてはくれるので、セービング能力も及第点。

		選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	DF	フェデリコ・バルザレッティ	14	14	13	13	15	17	86	クロス重視	守備時の運動量が多く、サイドだけでなく中央のスペースもカバーしてくれることが多い。MF起用するとドリブルでの持ち上がりからのクロスでチャンスを演出。ただしシュートが貧弱なため自分で点を取るのは苦手だ。
RE	DF	ニコラス・ブルディッソ	9	18	12	16	13	16	84	組織守備重視	激しいタックルでファウルをもらいやすい印象の強い選手だが、今作では判断力が向上。不用意なファウルはもらいにくくなり使いやすくなった(チームスタイルの影響か)。ローマで唯一信頼できるセンターバック。
RE	DF	レアンドロ・カスタン	10	17	12	15	12	13	79	ラインコントロール	ブラジル人DFらしい攻撃参加がウリの選手だが、前がかりなポジショニングをカバーできるほどスピードが無いため簡単に裏を取られやすい。引いて守るチームスタイルを発動させ、なるべく前に出ない状態で使いたい。
RE	DF	マルキーニョス	9	15	11	15	13	13	76	ロングパス重視	レアンドロ・カスタンとは逆にポジショニングやスペースを埋める動きは身につけているが、接触プレイに弱すぎてボールを奪えないのが弱点。カード裏のテキスト通り、ロングパスの精度と出しどころは見事だ。
RE	DF	イバン・ピリス	13	13	12	13	15	17	83	オーバーラップ	オーバーラップを発動させることで積極的に攻撃参加させられる。ボールを持って上がるよりはオフ・ザ・ボールで前線に出る姿が目立つ。ドリブル時は右サイドだけでなく中央や逆サイドへの進入を試みることも多い。
RE	MF	マイケル・ブラッドリー	13	14	15	15	13	16	86	個人守備重視	下手なレアカードのMFよりも優れたフィジカルを備えており、ボールの奪いあい(守備時)で負けることがほとんど無い。ボールを奪った後のパスが雑なことがあるが、パス系のチームスタイルを使えばある程度カバーできる。
SP	MF	ダニエレ・デ・ロッシ	15	16	16	17	13	17	94	インターセプト重視	チームスタイルの関係で実際のデ・ロッシが受け持つポジション(ボランチ、センターバック)で使う場合はBAN版より機能させやすい。プレスにいく意識、ボールを奪う確率もSP版の方が高い印象を受ける。
RE	MF	アレッサンドロ・フロレンツィ	15	9	13	13	13	16	79	ムービングパスワーク	セカンドトップで起用すると多彩なラストパスで目立った活躍を見せてくれる。登録直後はボールをキープできず突破力もイマイチだが、個人能力が成長すればサイドMFで起用しても問題ないドリブルを身につける。
RE	MF	マルキーニョ	16	8	15	15	16	16	86	ミドルシュート重視	カード裏の適正ポジションは右サイドだが、テキストに書かれているように左サイドに置いた方が機能する。単独で状況を変えられる一芸は持っていないので、周囲とのパス交換で相手を崩すプレイを狙わせる必要がある。
RE	MF	ミラレム・ピアニッチ	16	8	17	13	16	16	86	チャンスメイク	強烈なミドルシュートとスペースをパスor自身の飛び出しで突く戦術眼を持つため、攻撃的な役割ならほぼそつなくこなせる(センター FWは厳しい)。オススメはトップ下。ワンタッチパスで多くのアシストが期待できる。
RE	MF	パナギオティス・タフツィディス	13	12	16	16	13	16	86	ゲームメイク	まれに雑なパスを出すなどベテランと比べると安定感は低いが、機を見た中央突破やコーナーキック時のターゲットとして優秀で、MFとしてはかなり得点力が高い。フィジカルが強いため守備時における競り合いにも強い。
RE	FW	マッティア・デストロ	17	4	14	15	15	16	81	フィニッシュワーク	攻撃時は積極的なドリブル、守備時は自陣まで戻ってのチェイシングと非常に運動量の多い選手。両ウイング、セカンドトップ、センター FWとどこでもそれなりに機能するので、フォーメーションに合わせて起用するといい。
RE	FW	エリク・ラメラ	16	4	17	13	17	14	81	スルーパス重視	REカードとしては高いドリブルのテクニックを備えており、右サイドからカットインして左足で放つシュートは強烈。ただクロスも左足で上げようとすることが多いため、クロサーとしての使い勝手はイマイチだ。
RE	FW	パブロ・オスバルド	17	5	15	16	16	15	84	ポストプレイ重視	周囲のアタッカーにお膳立てするプレーと自らがマークを外してフリーになる動きのどちらもハイレベルでこなす万能FW。シュートは浮き球のボレーなど難度の高いものほど得意で、GKとの一対一などの方が苦手な印象。
SP	FW	フランチェスコ・トッティ	19	3	19	17	13	13	84	フリーロール	スーパーサブ特性が消えてしまったのは痛いが、スタミナがあるうちの攻撃力は破格。単独でのドリブルでたやすくペナルティエリアに進入し、どんな状況で打っても強烈な勢いで枠を捉えるシュートで得点を量産する。

WCCF 情報局　今バージョンのローマは若手がメインなため、少ないコミュニケーションで個人能力を覚醒させられる選手が多いのはメリット。トッティとの連携もつながりやすい(過去にカード化されたピサーロ、タッディ、ペロッタほどではないが)ためパス系の戦術が機能しやすいのも魅力だ。(マンモス丸谷)

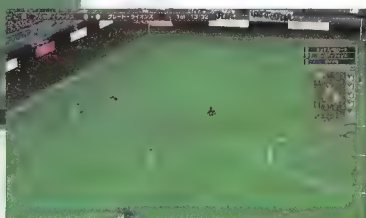
Football Club Internazionale Milano
FCインテル・ミラノ

TEAM DATE	
設立	1908年
本拠地	ミラノ(イタリア)
スタジアム	スタディオ・ジュゼッペ・メアッツァ
主な成績	セリエA 9位

個人技に長けた中盤に活路を見いだせ!

チームの黄金期を知る選手はサムエル、サネッティ、カンビアッソぐらいになり、『WCCF』になじみの薄い新戦力が中心のチームになっているインテル。今作でも五名の選手が『WCCF』シリーズ初参戦を飾っている。数シーズン前の陣容と比べると小粒な印象は否めないが、中盤には運動量の多いガルガーノ、カンビアッソや身体能力で勝負できるグアリンがいるため、ボールの奪取やチャンスメイクはそれほど苦にならない。ここにポジションがかぶっている長友かペレイラのどちらかをMFで使えば、中盤はさらに磐石になるはずだ。FWとセンターバックは能力はともかくスタミナに不安を抱える選手が大半なのが難点。実力を発揮させるには適度な休養が必要になるだろう。

◀二人の左サイドバックはどちらも優秀。余らせておくのはもったいないので、どちらかはMFやウイングで使おう。

▶グアリンは周囲を使うプレイや戦術理解度はイマイチだが、圧倒的なフィジカルで強引に得点を奪えるのは魅力。

Pick UP プレイヤー

フレディ・グアリン

SP	MF	チームスタイル	ドリブル重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
16	12	15	16	16	15	90

戦術に合わせた動きは苦手だが(パス系のチームスタイルを設定しても球離れが悪いなど)、圧倒的なフィジカルを活かしたドリブルやフリーランでゴールを奪える稀有な存在。コーナーキックのターゲットとしても優秀。

レア	POS	選手名		チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
SP	GK	サミル・ハンダノビッチ	チームスタイル	PKセービング	8	19	10	17	12	13	79	キーパーボタンを押してハイボールを取りにいった際に若干もたつくことがある以外はすべての能力が高いレベルでまとまっている。特に至近距離のシュートを防ぐ能力は高い。チームスタイル通りPK戦にも強い。
RE	DF	フアン・ヘスス	チームスタイル	インターセプト重視	10	17	12	16	13	13	81	インターセプトを得意とする知性派DFにカテゴライズされるが球際の守備も激しく、どこに配置しても激しく削りにいく。ファウルをもらいやすいタイプの選手なので、起用にはある程度の覚悟が必要。
SP	DF	ユウト・ナガトモ	チームスタイル	全員攻撃	14	14	13	15	16	20	92	長友個人の攻撃能力はWSB版より劣るが、SP版にもチームスタイルの発動でチーム全員を超攻撃的にできるという独自性がある。空中戦は弱いが地上での競り合いは強いという守備の特性に差はない。ビッグマッチプレイヤー。
SP	DF	アルバロ・ペレイラ	チームスタイル	ムービングパスワーク	15	12	13	13	16	18	87	ビッグマッチプレイヤー持ちで運動量の多いサイドバックと、基本的な特性は長友に近い。DF時の守備は長友に劣るがMFに置いた際のボール奪取、ミドルシュートの威力、空中戦の強さでは分がある(ドリブルはほぼ互角)。
RE	DF	アンドレア・ラノッキア	チームスタイル	リトリート	9	18	13	16	13	15	84	カバーリングの意識が高く、インターセプトを狙うのが得意で足下の技術にも優れているが、競り合いに弱いという基本的な特性は今作でも同じ。カードのレアリティがSPからREに戻ったことで運用の幅は広がった。
SP	DF	ワルター・サムエル	チームスタイル	ラインコントロール	9	19	13	17	12	13	83	ペナルティエリア内での競り合い、特に空中戦で負けることがほぼない。地上での動きはスピード不足な感は否めないがポジショニングが安定しており、ファウルもあまり出さないため総合的な守備力は高い。
SP	DF	ハビエル・サネッティ	チームスタイル	カバーリング重視	15	15	15	16	15	16	92	現実では大怪我で長期離脱を強いられたが、『WCCF』では"鉄人"っぷりは健在で、DFでなら手堅い守備を90分間維持できる。MF時は積極的なドリブルでの攻撃参加が特徴となるが、スタミナが一気に減るので注意。
RE	MF	マルコ・ベナッシ	チームスタイル	ダイレクトプレイ重視	13	13	13	13	13	13	78	チームスタイルによるパス回しの精度アップ&高速化は攻めのオプションになり得るが、ボランチの一角を任せるには身体的な能力に不安が残る。サイドやトップ下などミスが失点につながらない場所で起用するのが無難。
SP	MF	エステバン・カンビアッソ	チームスタイル	ディレイディフェンス	14	17	16	15	12	17	91	カバーリングの意識が非常に高く、優れたフィジカルも備えているため守備に関しては全幅の信頼が置けるボランチ。ゲームのバランス変化で前作よりファウルを犯しやすくなったのは残念。ビッグマッチプレイヤー。
RE	MF	ワルテル・ガルガーノ	チームスタイル	マリーシア	11	15	13	15	14	18	86	豊富な運動量とプレスによるボール奪取率はREの枠を凌駕しており、レアカードに匹敵する勢い。奪取後のボール捌きもREの水準には達している。ビッグマッチプレイヤーでもあり、発動時にはさらなる活躍が期待できる。
RE	MF	マテオ・コバチッチ	チームスタイル	ボールキープ	15	7	18	13	15	13	81	若くしてビッグマッチプレイヤーが設定されているテクニシャン。セントラルMFやボランチを務めるにはパワー不足だが、カバーリングやインターセプトはうまいので、相手選手のタイプや戦術次第では守備でも貢献可能。
RE	MF	エセキエル・スケロット	チームスタイル	プルバック重視	15	8	14	14	17	16	84	サイドを駆け上がるスピード、相手DFをかわすドリブルテクニックはREとしてはハイレベル。ただしシュートの精度はどんなに成長しても改善されないため、サイドをえぐった後は極力クロスを上げさせたいところ。
SP	FW	アントニオ・カッサーノ	チームスタイル	キープレイヤー重視	18	4	19	15	16	13	85	ワンステップで敵のマークを外し、正確かつ勢いのあるシュートで得点を重ねるプレイを得意とする。過去のカードと比べると前線に張り付いていることが多く、そのおかげでスタミナの割には長時間活躍できる。
SP	FW	ディエゴ・ミリート	チームスタイル	ワンタッチパス重視	19	5	15	15	15	15	84	マーカーを外してスペースへ走り込む動きとあらゆる体勢から威力のあるシュートを放てる技術は超一級品。チームスタイルのおかげで周囲を使うプレイも秀逸で、欠点はスタミナの低さぐらい。ビッグマッチプレイヤー。
RE	FW	ロドリゴ・パラシオ	チームスタイル	フィニッシュワーク	18	5	16	13	17	15	84	ポジションに関わらずスペースのある方向へとドリブルをしかけ、チャンスを作っていく運動量の多いムービングストライカー。ショートパスでのアシスト(クロスは微妙)と自らのシュートで点を取るプレイが得意。

WCCF情報局

現実のインテルでもチームに欠かせない働きを見せている長友。本作においても攻撃の軸となるカッサーノ、バンディエラのサネッティといった中心選手と最高レベルの特殊連携が設定されており、攻守ともに重要な役割を担う選手となっている。(マンモス丸谷)

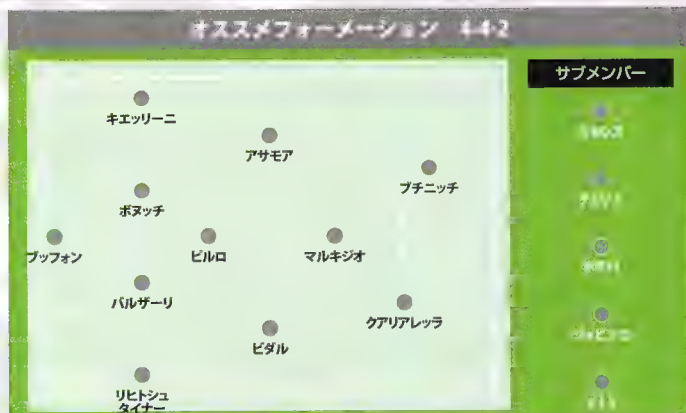
Juventus Football Club s.p.a
ユベントス

TEAM DATE	
設立	1899年
本拠地	トリノ(イタリア)
スタジアム	ユヴェントス・スタジアム
主な成績	セリエA優勝(12-13)

セリエA王者にふさわしい 鉄壁の守備陣と充実した中盤

セリエAにおいてほかを寄せ付けない圧倒的な内容で制覇、ヨーロッパの舞台でもそれなりの結果を残したシーズンだけあって、ここ数年では最高のチーム力となっている。最終ラインには軸になるセンターバック、キエッリーニを筆頭に優秀なREカードがそろい、中盤には攻守に高い力を発揮するMFで占められ、守備力に関しては今バージョン随一。ほぼすべての選手が水準以上のスタミナを備えているおかげで、安定感が高いのも魅力の一つだ。そして現実のユベントスでは弱点となっていた攻撃陣も『WCCF』においてはコンスタントに得点を量産できるFWが二人いる(ヴチニッチ、クアリアレッラ)ため、それほど悪くはない。リーグモードなら補強せずとも勝ちを重ねていけるだろう。

◀現実では影の薄かったクアリアレッラ、マトリといった選手の得点力が高く、攻撃面もハイレベルにまとまっている

▶過去最高の能力値でカード化されたピルロ。あらゆるキックの精度の高さに加え、守備力もアップしている。

Pick UP プレイヤー
ファビオ・クアリアレッラ

RE	FW	チームスタイル	ダイレクトプレイ重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	6	15	14	16	16	84

トップに置けば前線に根を張るボックスストライカー、やや下がり目に置くとスペースを求めて走り回り、チャンスを作り出すセカンドトップとして機能する。どんな体勢からでも威力のあるシュートが打てるのも魅力。

種別	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
SP	GK	ジャンルイジ・ブッフォン	8	19	13	17	12	12	81	GKファストフィード	GKに必要なあらゆる能力が高い次元でまとまっているのが魅力の選手だが、今バージョンはある程度個人能力を成長させるまで本領を発揮させづらい。登録直後はハイボール処理をミスすることが多いので気を付けよう。
RE	DF	アンドレア・バルザーリ	9	18	13	17	13	15	85	組織守備重視	自らの持ち場に不用意なスペースを空けることのない判断力と、侵入者のボールを奪い取る力を持ち合わせている。チームスタイルも使いやすく、REカードとしては最高クラスのセンターバックといえる。
RE	DF	レオナルド・ボヌッチ	9	18	13	16	13	15	84	ディレイディフェンス	バルザーリとほぼ同じ特性の選手だが、やや足が遅い分、パワーはこちらのほうが上な印象。チームスタイルを発動するかどうかで、プレスをかけにいくか引いて守るかを明確に使い分けられるのも長所のひとつ。
RE	DF	マルティン・カセレス	11	17	12	15	15	16	86	マンマーク	ファウルで退場しやすい点はネックだが、最終ラインのどこでも機能する戦術理解度の高さは魅力。動いた方が良さの出る選手なので、4バックの場合はサイドバック、3バックの場合は左右のどちらかに置くのがベター。
SP	DF	ジョルジョ・キエッリーニ	11	18	13	18	15	16	91	ロングスロー	もともと強烈だったボディコンタクトの強さはそのままに、ファウルになりにくいプレスも体得。センターバック、左サイドバックとして最高レベルの守備力を持つ選手に。正確なフィードやロングスローなど攻撃でも貢献できる。
RE	DF	パオロ・デ・チェリエ	14	13	14	15	15	15	86	ミックスパスワーク	守備は平凡なレベルで、サイドバックで起用した際は目立たないことが多い。しかしMFで起用すると最大の武器である多彩なクロスで決定機を演出できる機会が増加。ヘディングの得意なFWとセットで運用したい。
SP	DF	ステファン・リヒトシュタイナー	14	15	13	15	15	18	90	クロス重視	チームスタイルが攻撃系で効果のはっきりしたものなので、目立った活躍をさせやすい。ただ単独での突破力はWSB版に劣るため、ある程度は周囲のサポートが必要。ジャイアントキラーの特性を持つ。
SP	MF	クワドオ・アサモア	15	13	14	16	16	17	91	ムービングパスワーク	パワーを活かした強行突破が通用するCPUチーム相手だとチャンスメイク役として機能する。一流DFが相手の対人戦だと攻撃面で目立つことは少なくなるが、もともと守備力は高いためボール奪取では十分に貢献できる。
SP	MF	クラウディオ・マルキジオ	15	14	15	15	14	17	90	シャドーストライク	ふだんは守備意識が高く運動量の多いボランチだが、キープレイヤーにすると動きが一変。二列目、三列目からでもゴール前へのスペースへ飛び出しシュートを狙いにいくようになり、FW顔負けの得点力を発揮する。
SP	MF	アンドレア・ピルロ	16	14	19	13	12	16	90	ロングパス重視	WDM版よりは質が落ちるが、守備力と体の強さはこれまでのピルロとは別人のよう。チームスタイルの関係でロングボールを蹴るひん度はSP版の方が高く、中盤の底でゲームを作る展開力に関してはWDM版より優れている。
RE	MF	ポール・ポグバ	12	13	13	15	12	13	78	プレスディフェンス	鋭いプレスに加えてハイボールの落下点に入る動きが機敏なため、ボールを奪うタスクをこなすのは得意。ただ奪った後のパスが雑で、キープ力もないため攻撃時に活躍させるのは残念ながら難しい。
SP	MF	アルトゥーロ・ビダル	15	15	14	15	15	17	91	ミドルシュート重視	どの能力値も高い万能系MFだが、WCM版よりドリブルスピードやキープ力がスケールダウンしているため、目立った活躍をさせづらい。アンカー役やボランチなど、攻撃参加の少ないポジションで起用するのが無難だ。
RE	FW	セバスティアン・ジョビンコ	17	5	18	12	18	15	85	チャンスメイク	過去にカード化された時よりもフィジカルとシュート力が強化され、FWらしい性能に。しかし最大の魅力であるテクニックとスピードが融合したドリブル突破の威力はやや低下。チャンスメイカーとしては使いづらくなった。
RE	FW	アレッサンドロ・マトリ	17	5	14	16	15	17	84	フィニッシュワーク	ゴール前でマーカーを振り切る動きなど、フィニッシュに直結するプレイにはキレがあり、シュートの技術も一級品なためセンターFWとして頼りになる。ただしチャンスを作ってくれる味方がいないと試合から消えやすい。
SP	FW	ミルコ・ブチニッチ	17	5	17	16	16	16	87	ポストプレイ重視	両足を駆使したフェイントでボールをキープし、ゴール前までたどり着ける技術を持つ。自らシュートを決めるFWとしての基本はもちろん、周囲を活かすラストパスや、チェイシングでボールを取り返すといったプレイも得意。

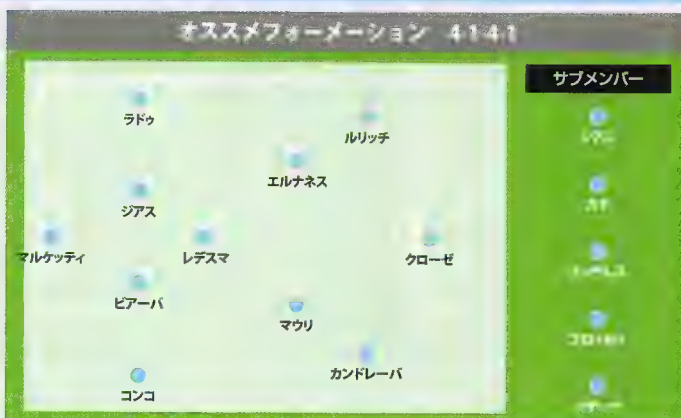
WCCF情報局 比較的4バックが主流の「WCCF」ではあるが、今バージョンでは判断力の優れた選手で構成された最終ラインなら3バックも機能しやすくなっている。現実のサッカーシーンで3バックを採用しているユベントス、ウディネーゼのDFを起用する際は、3バックにチャレンジしてみるのもいいだろう。(マンモス丸谷)

Società Sportiva Lazio S.p.A.

SSラツィオ

TEAM DATE
設　　立▶1900年
本 拠 地▶ローマ(イタリア)
スタジアム▶スタディオ・オリンピコ
主な成績▶コッパ・イタリア優勝(12-13)

クローゼの下に破壊力抜群の二列目がズラリと並ぶ

フォーメーションは4-1-4-1。攻撃は1トップのクローゼにボールを集めて得点を狙うのが基本パターン。二列目に強力なシュートを放てる選手がそろっているので、ペナルティエリア近辺でシュートコースが空いているようなら迷わずに狙っていこう。守備はアンカーに配置したC.レデスマを中心とした中央はなかなかの固さを見せるが、サイドの守備が脆いので思い切って3バックにしてみるのも面白いかも。PK戦ではチームスタイルの降臨を発動させたマルケッティが活躍。下手なレアキーパーよりも頼りになるところを見せた。総評としては守備にやや脆い部分があるものの、それを補って余りある攻撃力を持っているといった感じか。ただしFWのサブが少し物足りないのは気になるところ。

過去の所属選手を探せ!

ジュゼッペ・シニョーリ (08-09/ATLE)

「黄金の左足」という異名の通り、正確な技術と強烈な威力を併せ持った左足を誇る90年代を代表するイタリアのアタッカー。ペナルティエリア付近でボールを持てばそれだけで得点のチャンス。相手DFをかわしてあとは右足で蹴らないよう、注意してシュートを放つだけ。フリーキックも巧み。

Pick UP プレイヤー

ミロスラフ・クローゼ

SP	FW	チームスタイル	ボールキープ

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	7	15	17	15	15	87

ゴール前での決定力はさすがのひとこと。ボールキープ能力にも秀でており、一人くらいであればあっさりかわして抜け出すこともしばしば。クロスへの反応も早く、周囲を使うのもうまい。ワントップとしては理想的な万能型FW。

	Pos	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	GK	フェデリコ・マルケッティ	8	18	11	16	13	11	77	降臨	レギュラーカードながらシュートセービング能力、飛び出しの素早さでいずれもハイレベルな能力を見せるGK。ファンブルも無く欠点は見当たらない。チームスタイルの降臨を発動させれば PK戦でも強さを発揮する。
RE	DF	アンドレ・ジアス	10	17	13	17	13	15	85	リトリート	うまいポジショニングで味方が抜かれた後を堅実にカバーする仕事人タイプ。当たりに強く一対一で負けることはほとんど無いうえ、空中戦でも頼れる万能型のDF。ビッグマッチプレイヤーの特性も持っているのも高評価。
RE	DF	ジュゼッペ・ビアーバ	11	17	12	15	13	15	83	カバーリング重視	個人能力が成長するまでは一対一、ポジショニングなどあらゆる面で我慢を強いられるが、これは個人能力を覚醒させることでかなり改善される。スタミナ値は15とあるが疲れやすく、加えて負傷しやすいので注意が必要。
RE	DF	ミカエル・シアニ	10	17	11	18	12	14	82	マンマーク	自分の守備範囲に入ってきた相手を潰すストッパー。少々相手の動きに釣られやすいので、カバー型の選手を相方に置くとバランスが取れる。セットプレーなどでは巨体を活かし得点源にも。
RE	DF	アブドゥライ・コンコ	14	12	13	15	15	16	85	アーリークロス重視	選手紹介には攻撃的なSBと書かれているが守備も堅い。相手のパスをインターセプトした後、周囲と連携してサイド攻撃を仕掛ける。カットインすることはあまり無く、浅い位置からクロスを上げることが多い。
RE	DF	ステファン・ラドゥ	14	12	10	15	14	15	80	個人守備重視	守備のエキスパートということだが、序盤はその触れ込み通りの活躍を見ることはできない。個人能力を覚醒させてもさほど改善が見られなかったので、いっそのことSBで起用せずWBやSHで起用するのほうが面白いかも?
RE	MF	ロリク・カナ	12	16	14	16	12	16	86	組織守備重視	ボール奪取能力に優れ、空中戦ではほぼ負けることはないが、その後ボールを持ったまま前線に駆け上がってスペースを空けてしまうので、カナが上がった後のスペースをカバーできる相方を同時に起用するのがいい。
SP	MF	アントニオ・カンドレーバ	15	11	16	14	15	17	88	チェイシング	ドリブル、パス、スピードなどすべてにおいて一定のレベルにある万能型のサイドアタッカー。前線から激しくチェイシングを仕掛け、相手からボールを奪い取ることも。欠点を挙げるならシュートが下手というところか。
RE	MF	アルバロ・ゴンザレス	15	12	14	13	15	17	86	ダイナモ	絶え間なくピッチを走り回るスタミナ豊富なMF。ウイングの選手ではあるが、中盤のどこで起用してもそれなりの活躍を見せてくれる。ややボールを持ちすぎるところはあるが、逆にいえばほかに欠点らしい部分は無い。
SP	MF	エルナネス	16	11	17	15	15	17	91	プレースキック重視	選手紹介通り優れたパス能力と強烈なシュートで相手ゴールを陥れるMF。左右のキック精度に差はなく、シュートの際に枠を外すことはほとんど無い。ただ、検証時はプレースキックからの得点はあまり見られなかった。
SP	MF	クリスティアン・レデスマ	15	13	16	15	14	16	89	キープレイヤー重視	ポジショニング取りがうまく、居てほしい場所にいる気の利いたバランサー型のMF。奪取力も優れているが、特筆すべきは奪取後に無理なキープをせず味方に素早く確実なパスを出すところ。アンカーとして理想的な一枚。
RE	MF	セナド・ルリッチ	15	10	15	14	16	16	86	ドリブル重視	ドリブル突破に優れたサイドアタッカー。カットインしてから放つシュートは威力抜群。その反面クロスは山なりになる事が多く期待できないので、ペナルティエリア手前で内に切り込ませシュートを打たせるようにしたい。
RE	MF	ステファーノ・マウリ	16	11	15	15	14	15	86	チャンスメイク	中盤から前ならば大抵の位置をこなすマルチなMF。左足から繰り出されるシュートは威力、精度ともに素晴らしいので中央より右側に置くのがおすすめか。低い位置で起用しても十分な働きを見せるがやはり前で起用したい。
RE	FW	セルジオ・フロッカリ	17	3	14	14	16	16	80	フィニッシュワーク	相手DFを背負ってもボールキープが出来ていたりと数値以上のパワーがあるのかも。ドリブルに関しては期待できないので近くに味方を配置し、連携を駆使してゴール前まで抜け出してフィニッシュまで持っていきたい。
RE	FW	リボル・コザーク	16	4	12	16	11	14	73	ハイタワー	タワー型FWの宿命かドリブル突破にはあまり期待ができない。反面クロスボールに対しては、マークしている選手を吹き飛ばしてフリーになっていたりと強さを見せる。決定力はそれなりにあるのでどんどん放り込みたい

WCCF情報局 自身で使用感をまとめた後、友人にチームをプレイしてもらったのですが、自分とは正反対の意見が出た選手もいたりして、やはり戦術や起用法でだいぶ印象が変わるのだなぁ、と改めて考えさせられましたね。コザークなどは「お前、俺の時にはそんな動きしてくれなかったのに……!」と思ってしまいましたよ。(いちみや)

Udinese Calcio
ウディネーゼ・カルチョ

TEAM DATE
設　立▶1896年
本拠地▶イタリア(ウーディネ)
スタジアム▶スタディオ・フリウーリ
主な成績▶セリエA 5位(12-13)

高いポテンシャルを秘めたREカードが多数存在!

ウディネーゼは各国のビッククラブがそろう現在の『WCCF』では貴重になったセリエA所属の育成型クラブ。そのためかエースのディ・ナターレを除く15名はREカードとなっており、チームの総合的戦力は低めに抑えられている。しかしREというカードカテゴリーの中で見れば優秀な選手が多く、どのポジションにもU-5要員として選考に値する能力の高いカードが存在する(FWだけはやや物足りないが)。ウディネーゼの16人で試合を戦う場合は、前線にディ・ナターレやマイコスエウがいる場合はパスワーク系の戦術での崩し、ムリエルやラネギーの起用時はサイドアタッカーからのクロスを狙うといったように、FWのタイプによって攻め手を変えると勝率がアップするはずだ。

◀ボランチやDFにはREとしては屈指の能力の選手がそろう。いかに前線が点を取るかで勝率が大きく変わるだろう。

▶高いキャプテンシーを備えたドミッツィ。地味な選手だが、彼の手堅い守備と人徳の高さが勝利に導くことも!?

Pick UP プレイヤー
マウリツィオ・ドミッツィ

RE	DF	チームスタイル	組織守備重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
11	17	13	16	13	15	85

守備に関する能力はダニーロらと同じ。キャプテンシーが非常に高く、キャプテンにしておくとハーフタイムイベントでチームを強化してくれることが多い。カード裏のテキストとは裏腹に、フリーキックを蹴るのは嫌がる。

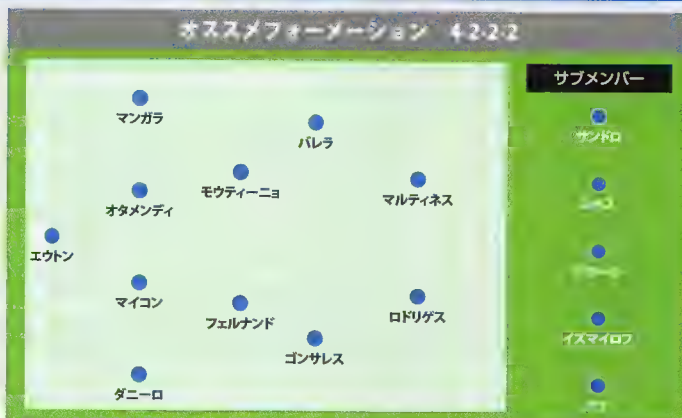
	POS	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
RE	GK	ジェリコ・ブルキッチ	PKセービング	8	17	10	17	11	11	74	セービング能力に関してはREの水準に達しているが、飛び出しのスピード、ハイボールの処理に難があるため信頼できる守護神とは言い難い。PK戦の強さも圧倒的ではなく、格上はもちろんREのGKにもひん繁に負ける。
RE	DF	ドゥシャン・バスタ	クロス重視	14	13	14	15	15	15	86	キープレイヤーにしなくても一級品のクロスを放つことができ、MFとしても実用に耐えうる突破力を備えたサイドバック。センターバックはできないが上背があるため空中戦に強く、守備の局面でも頼りになる。
RE	DF	メディ・ベナティア	カバーリング重視	9	17	13	16	14	16	85	簡単に敵の動きに釣られない冷静なポジショニングと、味方の作ったスペースを即座に埋める高い判断力がウリ。ボールを奪いにいくプレスや競り合いの強さなどパワーが必要な場面でもREの水準以上の働きを見せる。
RE	DF	ダニーロ	ロングパス重視	10	18	13	15	13	15	84	ベナティアとほぼ同じ特性を持つセンターバックだが、スペースをケアするよりはプレスにいく守備を好む。チームスタイルがロングパス重視なだけあって、フィードの精度、蹴るひん度が高く、攻撃の起点として使える。
RE	DF	トマス・ウルトー	マンマーク	9	16	11	15	12	14	77	ポジショニングや体を寄せにいくタイミングなど動きに問題はないが、能力値的な問題か一流のアタッカーに対しては通用しないケースが多い。起用するならセンターバックではなく守備専門のサイドバックが無難だろう。
RE	DF	ジョバンニ・パスクァレ	オーバーラップ	14	13	14	14	15	16	86	オーバーラップによる大胆な攻撃参加が特徴だが、イタリア人DFらしく約束事やスペースのケアする意識も(攻撃的サイドバックとしては)高い。ドリブルで持ち上がるまでは優秀だがシュートに勢いが無いのが残念。
RE	MF	エマニュエル・アギエマン・バドゥ	ダイナモ	13	15	13	14	14	16	85	守備時は執拗にボール保持者を追いかけ回し、ボールを奪ったあとはショートパスで近くの選手にボールを渡す、『WCCF』における典型的な守備的MF。ビッグマッチプレイヤー発動時はよりパワーが際立ち、ボール奪取率が上昇。
RE	MF	アラン	ゲームメイク	13	13	13	11	16	14	80	カードを登録直後は足下でボールをこねくり回す傾向があるが、個人能力が成長すれば配球役として機能するようになる。しかしパスは秀逸だが攻守どちらの局面でもキープ力が低く、ボールを失うことが多いのが厄介。
RE	MF	アンドレア・ラッツァーリ	ムービングパスワーク	15	11	15	15	14	16	86	威力のあるミドルシュートを蹴ることができ、シュートを狙えるポジション取りにも優れたREのサイドアタッカーには少ないタイプ。ドリブルはREとしてはまずまずだが、同僚のロベルト・ペレイラに比べるとやや落ちる。
RE	MF	ロベルト・ペレイラ	逆サイドアタック	15	11	14	14	16	15	85	両足でのフェイントを交えたドリブル突破はREカードとしてはトップレベル。ロングボールも蹴れるパス精度も武器のひとつ。ただシュートだけは苦手なようで、ペナルティエリアでもゴールを決められる公算は低い。
RE	MF	ジャンピエロ・ピンツィ	チャンスメイク	13	14	14	14	14	17	86	これまでにないぐらいパスを出すまでのスピードが速い。試合を作るリスクの少ないパスの中に、スペースを突くキラーパスを交ぜて得点を演出してくれる。敵陣に配置しないとチームスタイルが発動しない点に注意。
SP	FW	アントニオ・ディ・ナターレ	ラインブレイク	19	3	17	13	16	14	82	独特のトラップで敵マーカーを振り切る動きと、スペースへの走り込みだけで得点を量産できる。上背がないためヘディングは弱いがボレーシュートやこぼれ球を押し込む反応は超一流。ビッグマッチプレイヤー。
RE	FW	マイコスエウ	ドリブル重視	15	6	13	13	16	14	77	鋭いドリブルでエリア内に進入し、そのままの勢いで放つシュートが最大にしてほぼ唯一の武器。個人能力の成長が非常に早く、ジャイアントキラーの特性を持つため控えのセンター FW兼ウイングとしては優秀だ。
RE	FW	ルイス・ムリエル	ポストプレイ重視	17	3	14	14	16	15	79	ペナルティエリア外でのボールの扱いにムラはある(コンディションがいいときは単独突破も期待できる)が、シュートに関する技術は本物。両足でのシュートはもちろん、頭でも強烈なヘディングをたたき込むことができる。
RE	FW	マティアス・ラネギー	ハイタワー	15	3	12	18	12	12	72	典型的な大型ポストプレイヤー。強烈なシュートと空中戦の強さは信頼に値するが、敵陣を駆け抜けるようなスピード、テクニックは持ち合わせていない。コンディションの浮き沈みが激しいのも難点。

WCCF情報局
ここ最近のバージョンのゲームバランスはサイドバックの経験が無いセンターバックをサイドに置くと、動きがぎこちなくなる傾向がある。しかしウディネーゼのセンターバック(ベナティア、ドミッツイ、ウルトー)のように、3バックでサイドの広いスペースもケアする意識が植えつけられているDFはサイドバック時の挙動も安定していることが多いのでオススメだ。(マンモス丸谷)

Futebol Clube do Porto
FCポルト

TEAM DATE
設　立▶1893年
本拠地▶ポルト(ポルトガル)
スタジアム▶エスタディオ・ド・ドラゴン
主な成績▶プリメイラ・リーガ優勝(12-13)

三強から頭一つ抜け出したポルトガルの覇者

ここ10年のプリメイラ・リーガにおいて優勝8回と圧倒的なポテンシャルを見せるFCポルト。その影響は『WCCF』にも反映されており、選手の層をみると非常に充実していることが分かる。REカードのGKで破格のスピード値15を誇るエウトン。DFのマンガラとオタメンディは基本の守備能力が高いうえにマンマークとマリーシアを切り替えて守備の充実をはかる。中盤は頼れるボランチ、フェルナンドが守備の安定度を増し、ゴンサレスとバレラで相手の守備をかき乱す。FWの二枚看板マルティネス、ロドリゲスはどこに出しても恥ずかしくないチームのフィニッシャーだ。ビッグネームは不在ではあるが、プリメイラ・リーガ覇者の力は紛れもなく本物といえるだろう。

過去の所属選手を探せ!

フッキ
(11-12/SP)

Jリーグファンにはおなじみのフッキ。『WCCF』では『09-10』からポルトでカード化しており今バージョンではゼニトに移籍してチームの主力として活躍している。筋骨隆々な見た目から分かるようにパワーが特徴の選手であるが、ドリブルスピードもテクニックも水準は超えており文字通り超人的な活躍を見せてくれるだろう。

Pick UP プレイヤー

シルベストレ・バレラ

RE	FW	チームスタイル	チャンスメイク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	5	15	16	17	15	85

スピード溢れるドリブルでサイドからチャンスを生み出す優良ウイング。パワーもテクニックもあり、クロスの精度も非常に高い。適性ポジションは左ウイングとなっているが、右ウイングも問題なくこなせるのでスイッチするのもあり。

レア	POS	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	GK	エウトン	8	17	11	15	15	11	77	GKゲームメイク	なんといってもREとしては破格のスピード値15を誇る。飛び出しは当然早く、キャッチングの技術も高い。PK戦も可もなく不可もないといったところの及第点で、欠点が見当たらない優良GKだ。
RE	[illegible]	アレックス・サンドロ	13	12	15	13	16	16	85	フリーロール	左サイドアタッカーとして使用したところドリブルがいまいちだったのでサイドバックの仕事をさせたが、スタミナとスピードを活かしたチェイシングを見せた。チャンスがあればカード位置を上げて攻撃参加も狙っても面白い。
SP	[illegible]	ダニーロ	14	13	15	15	16	16	89	アーリークロス重視	攻守においてフィールドを縦横無尽に駆け回る。チャンスがあると見れば前線に出て得意のアーリークロスで得点機を演出。パワーとスピードの両方を兼ね備えたドリブルはなかなかに強力だ。
RE	[illegible]	マイコン	10	16	12	18	13	14	83	個人守備重視	スピードは無いがパワーで相手を跳ね返すタイプのDF。カバーリング意識も高く、前に出過ぎることもない。パワーと高さを活かしたハイボールの処理もうまく、チームスタイルの個人守備も非常に使い勝手がよい。
RE	[illegible]	エリアキム・マンガラ	11	15	14	16	15	15	86	マンマーク	サイドバックとしての能力はどれも高水準。ドリブルには粘りのマーキング、ハイボールには高さで対抗する。ただしプレスをかけすぎてしまうと不要なカードをもらってしまうこともあるので注意しよう。
RE	[illegible]	ミゲウ・ロペス	13	11	13	14	16	14	81	オーバーラップ	平均的なサイドアタッカーだがオーバーラップを点灯させなければ前に出過ぎることもなく使いやすい。右サイドでも左サイドでも問題なく使用できる汎用性の高さもポイント。クロスの精度もそれなりといったところ。
RE	[illegible]	ニコラス・エルナン・オタメンディ	11	16	14	15	14	15	85	マリーシア	すべてにおいて穴が無い優良センターバック。マンツーマン、ゾーン両方の守備をこなす。カバーリングもそれなりにこなし、ファウルの回数もとても少ない。とにかく安定しているという表現がしっくりくる選手だ。
RE	MF	スティーブン・デフール	13	12	16	13	14	16	84	ミックスパスワーク	前に出過ぎず、後ろに下がり過ぎず決められたポジショニングで仕事をこなす職人。二列目におけば決定的なパスを供給し、ボランチにおけばボール奪取から前線にボールを送り込む。パス精度も非常に高い。
SP	MF	フェルナンド	12	17	14	14	14	17	88	インターセプト重視	豊富なスタミナと高い守備意識でチームを支える優良ボランチ。ポジショニングにも優れ、さまざまな場面で顔を出す。個人能力だけ見ると普通だが球離れがよく、特に不満な部分は感じられない。
RE	MF	ルチョ・ゴンサレス	16	12	16	14	13	15	86	フォアザチーム	オフェンス値が16と高めに設定されているが、前に出過ぎずいいポジショニングから前線にボールを供給する。玉離れもよく無理をしない堅実なプレイが魅力。CKも得意でニア、ファーと完璧に蹴り分ける。
RE	MF	マラト・イズマイロフ	16	7	15	13	16	13	80	ボールキープ	能力はそこそこといったところだがウイングとしての性能は及第点。サイドをドリブルでスルスルと上がり、クロスからチャンスを生み出す。ただし玉離れが悪く、スタミナも無いので体力に注意しないとすぐにバテてしまう。
SP	MF	ジョアン・モウティーニョ	15	13	17	12	15	18	90	ダイナモ	プレイ自体は目立たないが、攻守において常にプレイに参加するのが特徴で縁の下の力持ち的存在。スタミナの高さとパスの精度が素晴らしい。さらにチャンスがあれば自ら二列目から飛び出し得点を決めることも。
RE	FW	クリスティアン・アツ	15	6	14	12	17	13	77	フィニッシュワーク	スピードに乗ったときのドリブルは本物だが逆をいえばそこ以外に特徴という特徴が無い。パワーが無いためプレッシングにも弱く、スタミナも低めなのでサブ要因として使うことをオススメする。
SP	FW	ジャクソン・マルティネス	18	5	15	18	16	15	87	ラインブレイク	スピードも悪くないが特筆すべきはパワー溢れるドリブルだ。相手を片手で抑えつつドリブルで敵陣を縦断し、パスを出すことなく一人でフィニッシュまで持ち込んでしまう。シュートの精度も高く、枠を外すことはない。
SP	FW	ハメス・ロドリゲス	17	8	17	13	16	16	87	コンビネーションプレイ	一人で持ち込むドリブルは無いが、フィニッシャーとしては優秀。シュートが枠を外すことはなく、クロスに対する反応も絶妙。玉離れが悪いのとドリブルがそこまでな部分が少し気になるが、欠点以上に長所が目立つ優良選手だ。

WCCF情報局
突出した選手はいないがとにかく欠点が無いのがポルトの長所。チームスタイルも使いやすいものがそろっており、相手の戦術に合わせてピックアップできるのも強みだ。そのままポルトを使用してもU-5として登録でき、なおかつ非常にハイレベルなサッカーを楽しめるのでぜひ試してほしい。(テラダ)

Sport Lisboa e Benfica
SLベンフィカ

TEAM DATE	
設立	1904年
本拠地	リスボン(ポルトガル)
スタジアム	エスタディオ・ダ・ルス
主な成績	プリメイラ・リーガ2位(11-12)

コンスタントに結果を残す ポルトガル第二の強豪

同国のライバル、ポルトと比べると選手の移り変わりが少ない印象のベンフィカ。今作でも軸になる選手の顔ぶれは変わらないものの、ベンフィカの16人でチームを作った場合、前バージョンと比較して戦術に少なくない影響を与えたのが、中盤の選手の特性変化だ。その中でもサイドから質の高いクロスを上げ、得点機を演出していたガイタンがトップ下の司令塔的な動きを好むようになったのが特に大きい。ベンフィカの新しい戦術としてはサイドからの攻めにこだわらず、大幅にパワーアップしたマティッチ、攻守で存在感を発揮するマルティンスといった中央からの攻めを好むMFで、パス回しからのチャンスメイクや中央突破などを織り交ぜていけばよい結果につながるだろう。

◀カルドソの決定力は一流クラス。この男に多くのチャンスを供給できれば勝ち星も付いてくるはずだ。

▶チーム屈指のテクニックを誇るMF、ガイタン。流れの中のパスはもちろん、プレースキックの精度も一級品。

Pick UP プレイヤー
ネマニャ・マティッチ

SP	MF	チームスタイル	ハードプレスディフェンス

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
14	14	14	16	14	15	87

恵まれた体躯を活かした競り合いの強さとボールキープ力、長短のパスを蹴り分けられるキック精度など、力と技が高次元で融合したMF。前作からすべてがスケールアップしているが、スタミナだけはまだ不満が残るレベル。

レア	ポジション	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
RE	GK	アルトゥール	シュートセービング	8	17	12	16	10	10	73	『11-12』ではバランスのいいGKだったが、キーパーボタンを押して飛び出した際の判断力を筆頭に、ほとんどの能力がまんべんなく弱体化。長所のセービングも至近距離のシュートは弾けるが、ミドルへの反応は鈍い。
RE	DF	エセキエル・ガライ	マンツーマンディフェンス	10	17	12	18	14	14	85	パワーがウリのセンターバックだが、ボールの奪い合いは成長するまで苦手。ペナルティエリア付近まで引いてボールをカットしたり跳ね返すプレイを得意とする。個人能力の成長が早い点を活かし、早期の覚醒を狙いたい。
RE	DF	ジャルデウ	個人守備重視	8	16	12	17	13	14	80	プレスとタックルが強烈なのは確かだが、仕掛けるべきタイミングを見極める戦術眼が無いため、チームを危険にさらすことが多い。ほかの選手に引いて守る系統のチームスタイルを使わせて、プレスを抑制させたい。
RE	DF	ルイゾン	ラインコントロール	10	18	13	18	13	14	86	スピードが無いため背後を取られると脆いが、正面で対峙した場合なら名うてのアタッカー相手でも高確率でボールを奪い取ってくれる。長くクラブに在籍してるだけあって、チームメイトと連携線が非常につながりやすい。
RE	DF	ロレンソ・メルガレホ	クロス重視	14	11	14	13	16	14	82	ひとりでチャンスを作れる力は無いが、クロス重視が前線のカルドソと相性がよく、ベンフィカにおいては攻撃のキーマンになりうる存在。守備は敵に追いつきはするがボールは奪えない"アリバイ守備"になりがち。
SP	DF	マクシミリアーノ・ペレイラ	オーバーラップ	14	13	14	13	15	19	88	圧倒的な運動量で攻守どちらの局面にも顔を出す優秀なサイドバック。オーバーラップによるドリブルや飛び出しだけでなく、得点が期待できる強力なミドルシュート、敵陣で有効なロングスローなど多彩な武器を持つ。
RE	MF	ブルーノ・セーザル	逆サイドアタック	16	8	17	14	15	14	84	カードを登録した直後は凡庸な攻撃的MFだが、自身の能力が成長、そして周囲との連携線がある程度つながるとパスの質が激変。すさまじいスピードかつ精度の高いロングパスやクロスを放ち、ダイナミックにチャンスを作る。
RE	MF	ニコラス・ガイタン	フリーロール	16	7	16	14	16	16	85	トップ下で機能するようになり、ショートパスやカルドソとのコンビネーションから得点を狙えるようになった。サイドで起用すると前作までのクロスマシーンとは打って変わり、カットインからのシュートを狙うことが多い。
RE	MF	オラ・ジョン	ラインブレイク	16	4	15	14	17	14	80	両サイド+セカンドトップをこなせる柔軟性、ほぼ会話をせずに個人能力が覚醒するなど、控えとして使い勝手のいい特徴を持つ。チームスタイルのラインブレイクはFW認識される場所で起用しなければ発動しない。
RE	MF	カルロス・マルティンス	ミドルシュート重視	15	11	15	15	15	15	86	どんな時もボールを追いかけ回す意識が高く、攻撃時はドリブルで持ち上がってのミドルシュート、守備ではディフェンスの数値からは考えられないほどプレスをかける。キャプテンシーが高く、プレースキックも得意。
RE	MF	エンソ・ペレス	ボールキープ	15	8	15	13	16	14	81	トップ下に置くと素早くパスを散らすゲームメイクとオフ・ザ・ボールの動きでチャンスを作り出す。しかし二列目の中央以外で使うとボールをこねて攻撃を停滞させることが多くなり、一気に戦力的価値が下がってしまう。
RE	MF	エドゥアルド・サルビオ	チャンスメイク	16	6	16	14	15	15	82	愚直なまでにサイドをえぐることを狙うアタッカー。カットインなどペナルティエリアに進入するプレイを選択するケースは少なく、敵陣深くからのクロスか浅い位置からのグラウンダーのパスでのチャンスメイクに徹する。
SP	FW	オスカル・カルドソ	ハイタワー	18	3	15	19	11	14	80	圧倒的な空中戦の強さが目立つストライカーだが、テクニックにも優れていて、高いパワーと足下の技術が融合したポストプレイは数多くのチャンスを生み出す。スタミナ切れを起こすまでは自身のシュートも超強烈。
RE	FW	リマ	フィニッシュワーク	17	5	14	13	17	15	81	ドリブルで持ち込んでからや、味方のパスに反応してスペースへ走り込んでのシュートなど、スピードに乗った状態からゴールを奪うのが得意。パス系のチームスタイル発動時は周囲の味方を使ったプレイでも存在感を発揮。
RE	FW	ロドリゴ	コンビネーションプレイ	17	5	15	14	16	14	81	リマと同じく裏へ抜け出す動きが秀逸で、優秀なパサーと連携が取れれば多くの得点が期待できる。ボールの高さを問わずダイレクトでのシュートは得意だが、ドリブルで持ち込んでのシュートは外すことも少なくない。

WCCF情報局

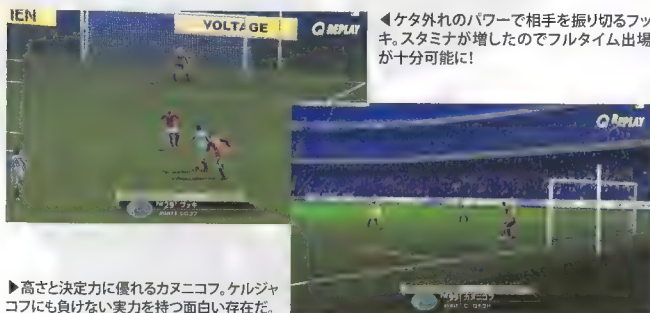
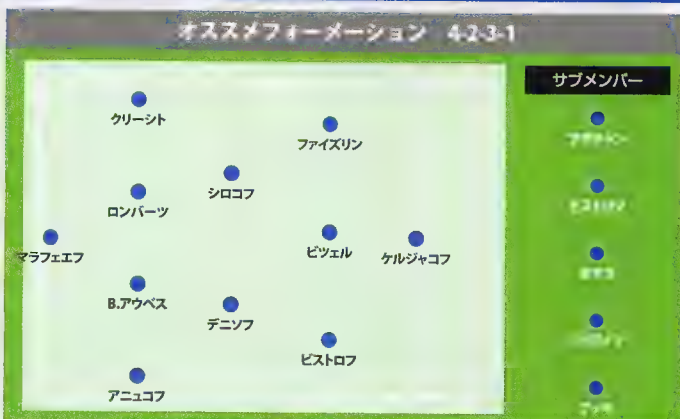
多くの選手がスタミナに不安を抱えるベンフィカのようなチームは適度な休養でチームの実戦値を下げないことが重要。事実上交代できる選手がいないマティッチや、エースストライカーのカルドソ、守備の要のルイゾンやガライのコンディションに合わせて休養を挟んでいこう。(マンモス丸谷)

F.C. Zenit Sankt-Peterburg
FCゼニト・サンクトペテルブルク

TEAM DATE
設　立▶1925年
本 拠 地▶サンクトペテルブルク(ロシア)
スタジアム▶ペトロフスキ・スタジアム
主な成績▶ロシア・プレミアリーグ2位(12-13)

超人フッキと実力派ぞろいのREカードに注目!

前バージョンに続き二度目の登場となったロシアを代表する強豪クラブ。ベンフィカから新たに大物ヴィツェルが加入し、エースのフッキはレアカードにも選ばれるなど攻撃力がさらに向上した感がある。REカードにも実力派の選手がいろいろ存在し、シリーズ初登場でサイドバックながらディフェンス値が16と非常に高いクリーシトはU-5デッキ要員としてかなり有力。また、シロコフやデニソフ、ビストロフ、ファイズリンなどのMF陣も派手さはないが総じて高い能力を持ち、あうんの呼吸で攻守両面にわたりゲームを組み立ててくれる。ディフェンス陣は人数的にも層が薄い印象は否めないが、じっくり観察すればそれぞれ面白い長所を持っているのがきっとわかるハズだ!

◀ケタ外れのパワーで相手を振り切るフッキ。スタミナが増したのでフルタイム出場が十分可能に!

▶高さと決定力に優れるカヌニコフ。ケルジャコフにも負けない実力を持つ面白い存在だ。

Pick UP プレイヤー
イゴール・デニソフ

RE	MF	チームスタイル	ショートパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
14	14	14	13	14	17	86

豊富な運動量を活かし、相手ボールホルダーにどんどんプレスをかける。奪ったボールは長短正確なパスを繰り出し、ゲームメイクでもチームに大きく貢献する。プレースキックも得意としており、攻守両面で主役を張れる。

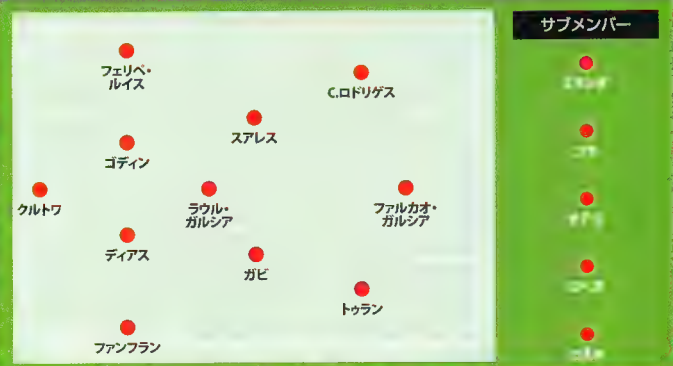
レア	POS	名前	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
RE	GK	ビアチェスラフ・マラフェエフ	フォアザチーム	8	17	9	16	12	11	73	以前とは比較にならないほど使いやすくなった印象。至近距離からのシュートにかなり強く、クロスの対応もしっかりできてPK戦でも意外と頑張れる。足がやや遅いことと、ミドルシュートにやや脆さがあるのが弱点。
RE	DF	アレクサンドル・アニュコフ	クロス重視	14	13	13	13	14	17	84	味方CBのカバーリングをしっかりこなし、攻撃時は高めにポジションを取りつつゲームメイクに参加したり、オーバーラップから鋭いクロスが蹴れる優秀な選手。ビッグマッチプレイヤー特性も持つが成長が遅いのがネック。
RE	DF	ブルーノ・アウベス	リトリート	10	17	14	18	12	15	86	足が遅いので裏を突かれると弱いが競り合いには抜群に強い。ロンバーツとは特に相性がよく、どちらかが相手ボールホルダーにプレッシャーをかけ、もう一方が後方をケアする連携プレイが秀逸。ロングフィードもうまい。
RE	DF	ドメニコ・クリーシト	カバーリング重視	13	16	13	14	14	16	86	相手と一対一になっても粘り強く対応し、カバーリングもしっかりとこなす。攻撃時は目立たないが、守備力の高さがそれを補って余りある実力派だ。メンタルが不安定で、毎試合ごとに調子の波が激しい印象を受ける。
RE	DF	トーマス・フボチャン	ロングパス重視	11	16	12	14	14	16	83	相手ボールホルダーを発見すると一目散に駆け寄り強烈なスライディングを繰り出すが、ボールが奪えず簡単に抜かれるケースがあるのが難点。逆に周囲の味方にパスをつなぐ能力はミスが非常に少ないので頼りになる。
RE	DF	ニコラ・ロンバーツ	リトリート	10	17	12	15	13	15	82	個人能力の★マークが三個以上付かないと本来の実力が出ない印象。リトリートした状態で自陣に網を張り、インターセプトと献身的なカバーリングを見せる。パスの精度の高さとジャイアントキラー持ちなのも好材料。
RE	MF	ウラジーミル・ビストロフ	ボールキープ	16	8	14	13	16	15	82	高速ドリブルで敵陣を崩しつつ鋭いクロスボールが蹴れる。カットインしながら相手のDFを釣り出して味方にアシストするプレイも得意で、チャンスメーカーとしては優秀だが決定力に関してはもうひとつな感がある。
RE	MF	ビクトル・ファイズリン	ミドルシュート重視	15	9	15	13	14	16	82	左サイドから敵陣をえぐるドリブルが得意で、グラウンダーのショートクロスやライナー性の鋭いクロスも武器となる。相手を抜き去る技術やスピードはあまり持っていないのでリトリートされると苦戦する印象。
RE	MF	セルゲイ・セマク	ワンタッチパス重視	15	11	15	14	14	15	84	中盤の二列目ならどこでもこなし、セカンドトップやダブルボランチにも対応可能。丁寧なショートパスとフェイントで相手を揺さぶり、味方がボールを失えば素早く守備に切り替える。ジャイアントキラー特性も持つ。
RE	MF	ロマン・シロコフ	ディレイディフェンス	15	14	13	16	13	15	86	攻守の切り替えが迅速で、なおかつ高いボール奪取力を持っているのでワンボランチでも起用できる。サイドチェンジのロングパスを放って局面を打開する視野の広さも持つが、個人能力の成長が遅いのが玉にキズだ。
SP	MF	アクセル・ビツェル	ダイレクトプレイ重視	15	13	15	15	14	17	89	中盤の高い位置から怒とうのプレスでボールを奪い、ショートカウンターにつなげる守備は強力な武器となる。思い切ったスルーパスやロングパスも得意だが、中盤の低い位置で使うとプレスが甘くなる場面が散見される。
RE	MF	コンスタンティン・ジリアノフ	ドリブル重視	15	12	14	13	14	16	84	ファーストタッチで相手のマークを外し、ドリブルで敵陣をかき回す。特に左サイドからのプルバックや、味方がキープしている間に最前線に走り込みパスコースを作る動きも得意。ダブルボランチで使っても機能する。
SP	FW	フッキ	フリーロール	18	4	15	18	17	15	87	左右のウイングのポジションから、相手を引き倒さんばかりの勢いで突進するドリブルとミドルシュートは実に強力。欠点はボールを持ち過ぎることで、フリーの味方がいても単独突破にこだわる場面がしばしば見られる。
RE	FW	マクシム・カヌニコフ	ハイタワー	15	5	13	14	14	13	74	ヘディングシュートが得意で、低いボールでもダイレクトボレーをきっちりと枠に飛ばせる。意外と足も速く、スペースさえあればドリブルでも敵陣を突破できる。攻撃のジョーカーとして使うと面白いなかなかのタレントだ。
RE	FW	アレクサンドル・ケルジャコフ	降臨	17	5	14	15	16	15	82	コミュニケーション時の選択肢が当たりにくいのでかなり骨が折れるが、豊富なシュートのバリエーションを持つ。特にダイレクトボレーとヘディングが得意で、さらに能力が成長するごとにパスの受け方も上手になるようだ。

WCCF情報局
デニソフは直接フリーキックをたびたび決めたり、好アシストを連発していたので本当にビックリ。前バージョンからバルチックフリートのスキルを持っていた四人衆はみんな優秀なタレントではあったが、まさか当時よりもさらにパワーアップして帰ってくるとは……。クリーシトはSBながらディフェンス値が16と高い評価。REカードで16もの数値になっているのはI.マルカーノ以来の快挙。地味ながらもスゴいことだ!(たてしゅ)

Club Atlético de Madrid SAD
クラブ・アトレティコ・マドリー

TEAM DATE
設　立▶1903年
本拠地▶マドリード(スペイン)
スタジアム▶エスタディオ・ビセンテ・カルデロン
主な成績▶コパ・デル・レイ優勝(12-13)

ファルカオを筆頭に イケイケの人材が前線に並ぶ

基本フォーメーションは4-3-2-1。トップ下は置かずにサイド寄りで攻撃を組み立て、中央で待ち構えるファルカオにラストパスを送り得点機を作るのが基本戦術だが、ジエゴ・コスタを投入し2トップにする場合もある。その際はトップ下を置いて中央から崩していく。基本的に攻撃が得意な選手の多いチームなので、風向きのいい時は流れるような攻撃を見せてくれる。守備戦術はダニエル・ディアスの個人守備重視だけと選択肢は無いが、守備に長けた選手も多く、プレスのタイミングを間違わなければ十分守れる。ファルカオのポジショニングや決定力は特筆すべきものだが、ドリブルなどは意外と止められやすいので基本的にはフィニッシャーとしての起用が望ましい。

過去の所属選手を探せ!
ディエゴ・フォルラン (09-10/MVP)

ストライカーとしての能力はもちろん、ウィングやトップ下もこなせる柔軟さも持ち合わせているFW。巧みなポジショニングと反応の早さ、素早いシュートモーションを持ち、少しのスペースさえあれば相手ゴールネットを揺らすことが出来る。2010年南アフリカWCでは大会最優秀選手を受賞した。

Pick UP プレイヤー
ラダメル・ファルカオ・ガルシア

SP	FW	チームスタイル	フィニッシュワーク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
19	7	17	15	17	15	90

絶妙の位置取りでサイドからラストパスが来る頃にはいつの間にかフリーになり、ダイレクトシュートを豪快にたたき込む場面が序盤から多く見られる。ドリブルは相手に当たられると弱いのでフィニッシャーとしてで使おう。

種別	ポジション	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
RE	GK	ティボー・クルトワ	シュートセービング	8	17	11	17	13	12	78	セービングやハイボール処理はともにREカードとしてはハイレベル。唯一飛び出しの反応はやや遅い感があるので、微妙なタイミングの場合は飛び出さず待ったほうがいいかも。PK戦はそれなりに止める印象。
RE	DF	ダニエル・ディアス	個人守備重視	10	17	12	17	12	15	83	『06-07』以来となるカード化。スタミナが強化されフル出場も十分可能に。任されたポジションからあまり動かず、味方のカバーを堅実にこなす。対人にも強く、当たり負けすることは少ない。アトレティコ守備陣のリーダー格。
RE	DF	フィリペ・ルイス	ダイナモ	14	11	14	14	16	17	86	豊富な運動量で幾度となくアップダウンを繰り返すサイドバック。出足の鋭いインターセプトから巧みなコース取りをするドリブルでサイドを上がってチャンスを作る。シュートはうまくないのでクロッサーとして使いたい。
RE	DF	ディエゴ・ゴディン	ロングパス重視	10	17	12	18	12	15	84	ボール奪取能力が高く頼りになるDFだが、やや相手に引っ張られやすいのでスペースに穴が出来やすい。なのでカバー能力が高い選手と一緒に起用したいところ。空中戦にも強いのでコーナーキックでは貴重な得点源に。
RE	DF	ファンフラン	ドリブル重視	15	10	15	12	16	16	84	元々オフェンシブな選手らしく、ドリブルでの突破力が非常に高い。最初は強引にいきすぎてピンチを招くこともあるが、成長すれば周囲と連携しての突破から多彩なクロスを見せてくれる。守備がやや軽いのが難点といえる。
RE	DF	ミランダ	オーバーラップ	9	17	12	15	13	13	79	強いフィジカルで相手に当たり、ボールを奪取するハードワーカー。その体の強さを活かした攻撃参加は相手に十分な脅威を与えることだろう。空中戦にも強く、競り負けることは無いのでCMFで起用すると面白い活躍をする。
RE	MF	アルダ・トゥラン	チャンスメイク	16	9	17	13	16	15	86	多彩な技術で相手DFを翻弄し、サイドを制圧するテクニシャン。パサーとしての能力にも優れていて、時折見る者を唸らせるようなスルーパスを見せてくれるので中央寄りに配置しても面白い。守備もサボらない優等生。
SP	MF	ガビ	コンビネーションプレイ	15	12	15	15	13	17	87	中盤を絶え間なく動き回って常にボールのあるところに顔を出すCMF。ボールキープ力が高く、当たり負ける場面はあまり見られない。パスも無理に出さずに堅実につなぐ印象。リンクマンとして優秀な中盤のリーダー。
RE	MF	コケ	ゲームメイク	15	11	16	13	14	15	84	相手DFのチェックをひらりとかわしてボールを受け、FWに決定的なラストパスを送るチャンスメーカー。反面、自らシュートまで持っていくことはあまり見られなかったので、あくまでパサーとして使うのが望ましいか。
RE	MF	マリオ・スアレス	ショートパス重視	12	14	13	16	13	16	84	相手の攻撃を摘み取る巧みなポジショニングでチームに貢献するCMF。ボールキープ力も高く、時折ゴール前まで上がってチャンスを作ることもしばしば。セットプレーでも得意のポジショニングでフリーになり得点源に。
RE	MF	ラウール・ガルシア	ムービングパスワーク	14	13	15	15	13	16	86	豊富な運動量で中盤を広くカバーするうえ、ハイボールの競り合いにとても強く、相手のゴールキックはほぼマイボールにしてしまう頼りになるCMF。無理に攻め上がらずテンポよくパスを回しチャンスの起点にもなる。
RE	MF	クリスティアン・ロドリゲス	クロス重視	16	9	13	15	16	17	86	個人能力が覚醒するまでは当たりに弱い部分があり、抜いた相手に後ろから潰されることが多いので我慢が必要。強力なシュートを持つがパサーとしての意識が強いのか、フリーの味方がいればそっちを優先する傾向がある。
RE	MF	チアゴ	フリーロール	14	12	16	15	13	15	85	守備にやや弱い部分は見られるが、つなぎ役としてシンプルながら優れた能力を見せる。キープ力もあるが持ちすぎることは少なく、長短織り交ぜたパスでチャンスの起点にも。数字には現れないがチームにいれば頼もしい選手。
RE	FW	アドリアン・ロペス	キープレイヤー重視	17	5	15	14	16	16	83	ボールの受け方がよく、並のDF相手なら少ないタッチであっさりかわしてゴールチャンスにする技術を持つ。シュートも強さはやや物足りないがコースをしっかりと狙い、枠を外すことは少ない。REカードとしては優秀といえる。
RE	FW	ジエゴ・コスタ	ハイタワー	17	7	14	16	14	16	84	一度裏へ抜け出せば相手DFの圧力をものともせず強力なフィジカルを活かしてゴリゴリ突き進む。シュートも相手に寄せられていようが強力なシュートを枠内に正確に放つ。REカードとしては上位のカテゴリに入る一枚。

WCCF情報局
「二点奪われたら三点取り返せ」というのを地でいくチームでしたね。特に守備のチームスタイルが一つしかないのがキツかったです。まあ、前バージョンのバイエルンの時は守備のチームスタイルが一つも無かったことを思えばまだマシだったと思わないといけないのかもしれませんが……。（いちみや）

Futbol Club Barcelona
FCバルセロナ

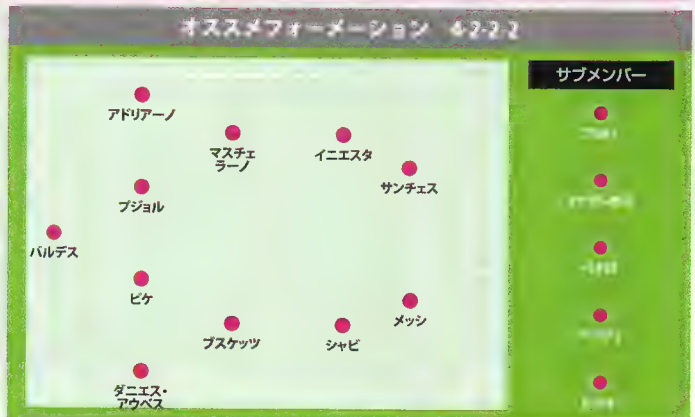
TEAM DATE
設　立▶1899年
本拠地▶バルセロナ(スペイン)
スタジアム▶カンプ・ノウ
主な成績▶リーガ・エスパニョーラ優勝(12-13)

世界最高峰の選手が集う究極のビッグクラブ

毎年のことではあるが、所属する選手全員がどのチームに加入してもレギュラーを獲ることのできる豪華なメンバーで構成されたFCバルセロナ。多くのタイトルを獲得しているビッグクラブなために当然のことだが『12-13』から導入されたビッグマッチプレイヤーに対応する選手も数多く在籍しており、例年よりさらにパワーアップを果たしたといっても過言ではない。またどの選手もそれぞれ長所と役割がはっきりしており、チームの中心として戦える能力を有しているため、実はプレイヤーの手腕が試されるチームともいえる。現実と同じく美しいパスサッカーを目指すか、それとも自らの考えの新しい戦術を試すか、無限の可能性を秘めた『WCCF』の楽しさが詰まったチームだ。

過去の所属選手を探せ!

ズラタン・イブラヒモビッチ
(09-10/SP)

バルサのサッカーにおいて唯一足りないものといえばやはりハイタワーの存在。そしてその役目を担う選手でイブラヒモビッチを超える選手を探すのは困難だろう。現実のサッカーではチームの方向性とマッチせず移籍に至ったが『WCCF』ではいかんなく力を発揮し、ゴールを量産してくれるはずだ。

Pick UP プレイヤー

アレクシス・サンチェス

SP	FW	チームスタイル	プルバック重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
18	6	17	14	18	16	89

右サイド、左サイド問わず、高いパフォーマンスを見せるバルサの頼れるウイング。アシストだけでなくドリブルもうまく、自分自身でフィニッシュまで持ち込む力を持つ。チームスタイルのプルバック重視が使いやすいのも◎。

種別	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
SP	GK	ビクトール・バルデス	10	19	13	16	15	12	85	リベロキーパー	セービングの能力が非常に高くボールをこぼすことはない。ハイボールの処理もうまくパワーもあるためセットプレイに対しても比類の強さを見せる。飛び出しもPK戦も水準以上でけなす部分が見当たらないスーパー GKだ。
SP	DF	アドリアーノ	15	15	15	13	17	16	91	ミドルシュート重視	攻守両方あらゆるシーンに顔を出す。スピードがあり、高いラインでボールを奪い、早い展開からそのまま相手のゴールを脅かす。長所でもあり、短所でもあるのは前に出過ぎるところ。守備固めのときはベンチに回そう。
SP	DF	ダニエウ・アウベス	16	12	15	16	17	19	95	オーバーラップ	スタミナが豊富でスピードもあるためフィールドのあらゆるところに顔を出す。攻撃的なオーバーラップが魅力の選手ではあるが、時にチームにピンチを招くことも……。守備固めしたいときはベンチに回すのも手だ。
SP	DF	ジョルディ・アルバ	15	12	15	12	17	17	88	オーバーラップ	右サイドバックのアウベスを左サイドにそのまま持ってきたかのような選手。アウベスよりもパワーが劣るためドリブルで複数人抜くのは難しいが抜け出したときのスピードは本物。センタリングの精度もそれなりに高い。
SP	DF	ジェラール・ピケ	13	18	16	17	13	16	93	リベロディフェンス	守備の意識が高くさまざまな場面に顔を出すユーティリティプレイヤー。パワーも身長も高く空中戦で競り負けることも少ない。ただしスピードは少し控えめの数値なので一度抜かれてしまうとなかなか追いつけない部分も。
SP	DF	カルレス・プジョル	10	19	13	16	15	15	88	ラインコントロール	フィールドを縦横無尽に駆け回りボールを奪取する。守備意識が非常に高く前に出過ぎることもなく守備に徹する。スタミナが若干下がったが、特に気にするレベルでもなくフルタイムでも問題は無い。不満な部分の無い優良DFだ。
SP	MF	セルジ・ブスケッツ	14	16	17	15	12	17	91	組織守備重視	ボランチではあるが攻撃参加意識が高く、後ろからの飛び出しにも期待できる。しかしそれがリスクでもあり前に出過ぎてしまう傾向にあるので純粋なボランチとして使うとやや難しいか。スピードというよりかはパワーで抑えるタイプ。
SP	MF	セスク・ファブレガス	17	11	18	13	14	18	91	シャドーストライク	パスの精度が高く、決定的なチャンスを味方に供給する。そしてパスだけでなく二列目から飛び出し、シャドーストライカーとして得点を奪うことも。欠点は当たりの弱さ。抜け出しても相手に後ろからボールを取られることもしばしば。
SP	MF	アンドレス・イニエスタ	18	11	19	12	16	18	94	ミックスパスワーク	ミックスパスワークを点灯させるとワンタッチのスルーパスが多くなり、大きなチャンスを生み出す。シャドーストライカーとしての適性も高く、積極的に二列目から飛び出し自らゴールを脅かす。ドリブルも非常にうまい。
SP	MF	ハビエル・マスチェラーノ	12	18	14	16	15	17	92	ディレイディフェンス	守備意識が非常に高い優良ボランチ。ディフェンスラインまでしっかりと下がり、相手選手をDFと挟み込みボールを奪う。センターライン付近を上下に動き回るが、豊富なスタミナがあるためバテきることは無い。
SP	MF	シャビ	17	13	20	13	14	16	93	全員攻撃	テクニックの値が20と飛び抜けており鋭いフェイントから決定的なパスを供給する。ドリブルで抜くことはしないが、玉離れもよいので特に問題はない。チームメイトと連携線が繋がりやすい選手だという点もポイント。
SP	FW	リオネル・メッシ	20	5	20	16	20	15	96	キープレイヤー重視	すべてにおいてハイレベルなパフォーマンスを見せるが、そのなかでも特筆すべきはドリブルの突破力。並のDFでは複数人で仕掛けてもボールを奪うのは難しい。唯一といってもいい欠点はやはりハイボールへの対応か。
SP	FW	ペドロ	17	9	16	13	17	16	88	ミックスパスワーク	バルサを使用していて個人的に最も精度が高いと感じたクロサー。距離や高さを問わずどんな場所からでも決定的なクロスを上げる。ドリブルもうまくスピードがあるがパワーは無いため複数人抜くのは難しいか。
RE	FW	クリスティアン・テージョ	17	7	13	13	17	14	81	ショートパス重視	バルサ唯一の白選手で能力値は控えめになっている。ドリブルのスピードはそれなりにあるがそれ以外は少し不安が残り、シュートの精度もそれなり。クロスのフィニッシャーとしても及第点といったところか。
SP	FW	ダビド・ビジャ	19	7	16	14	18	15	89	フォアザチーム	サイドから中央に向かって切り込むドリブルが驚異的。スピードも高く裏に抜け出せばそのまま一人で決めてしまうことも。また両足で蹴れるためフィニッシュの能力も高い。パスの精度もそれなりで能力は高水準でまとまっている。

WCCF情報局
ビッグマッチプレイヤーが確認できた選手はシャビ、イニエスタ、バルデス、アルバ。ほかにもまだまだ所持している選手が隠れていそうだ。一方、ジャイアント・キラーが確認できたのはシャビとプジョルのみ。両方を兼ね備えているシャビは非常に優秀な選手といえるだろう。(テラダ)

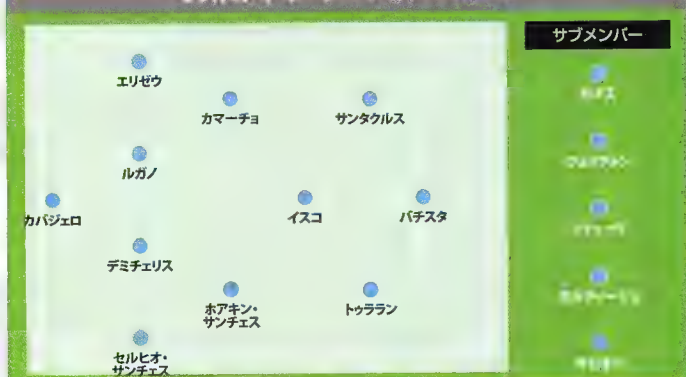
Málaga Club de Fútbol マラガCF

TEAM DATE	
設立	1948年
本拠地	マラガ(スペイン)
スタジアム	ラ・ロサレーダ
主な成績	リーガ・エスパニョーラ6位(12-13)

『WCCF』の歴史を彩った懐かしい選手が多数復活

『WCCF』初参戦となるスペインの強豪クラブだが、主力となるメンバーは過去にカード化されている選手が大半(クラブの羽振りがよかったころに優秀な選手を買い集めたため)。シリーズのファンなら懐かしさを感じるラインナップとなっている。REとしてはレベルの高いDF、ボランチがそろい(守備的なチームスタイルが使い分けられるのもポイント)、攻撃の軸になるアタッカーにはレアカードが用意されているなど、くしくも『WCCF』でU-5を組む際の基本に近いバランスの取れたチーム構成。FWもスタミナは少ないがだれを出してもそれなりに得点を取ってくれる優秀な選手ぞろいなので、この16人をそのまま登録して遊ぶことを無理なくオススメできる好集団となっているぞ。

◀ホアキン+ストライカーたちによる攻撃ユニットは非常に強力。守備陣にも手堅く守れる優秀な選手がそろう。

▶サビオラを始めマラガのFWは裏に抜け出す技術が高い。スタミナがあるうちはハイレベルな動きを見せてくれる。

Pick UP プレイヤー ホアキン・サンチェス

SP	MF	チームスタイル	シャドーストライク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	8	16	16	16	14	87

サイドアタッカーとしてよりも、シーズン途中でハマったトップ下やFWの一角として中央でプレイしたほうが活躍できる。好調時+シャドーストライク発動時の中央突破はWOM版をしのぐ爆発力を秘めている。

種別	ポジション	選手名	チームスタイル	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	使用感
RE	GK	ウィリー・カバジェロ	GKゲームメイク	8	18	12	16	11	13	78	ゴールマウスの前でどっしり構えている際のセービングは信頼できるが、キーパーボタンを押して前に出させると動きが怪しくなる。とくにクロス処理のつたなさは致命的で、成長してもボールを"ポロリ"することがある。
RE	DF	マルティン・デミチェリス	インターセプト重視	10	17	13	17	12	15	84	インターセプトのタイミングが完璧で、センターバックとしてだけでなくボランチとしても一流のレベルにある。バージョンによってはひん繁にファウルを出す選手だが今回はおとなしめ。ビッグマッチプレイヤーでもある。
RE	DF	エリゼウ	ドリブル重視	14	11	13	14	17	15	84	ドリブルでの持ち上がりを得意とする左サイドバック。守備をしようとする意欲はあるものの、ボールを奪う力に欠けるため結果につながることは少ない。サイドバックではなくMFかウイングで使うのが無難だろう。
RE	DF	ヘスス・ガメス	アーリークロス重視	13	14	13	15	14	16	85	アーリークロスによる奇襲は前線にサンタクルスやバチスタがいる際は攻めのバリエーションとして大きな武器となる。ボールを持った際、深い位置にいく前にパスやクロスを放つため、帰陣の隙を突かれにくいのも○。
RE	DF	ディエゴ・ルガノ	マリーシア	10	18	12	17	12	14	83	ボールを持った敵選手を止める力は高いが、激しいスライディングやタックルを連発するためファウルももらいやすい。裏を取られるとファウルを犯す悪癖が顔を出すため、引いて守る守備戦術でごまかしつつ使っていこう。
RE	DF	セルヒオ・サンチェス	オーバーラップ	12	15	13	16	13	16	85	オーバーラップのチームスタイルを持つ攻撃的サイドバック……だが、発動中も守備意識が高く、攻守に渡ってサイドを上下動してくれる貴重な存在。センターバックでも(ややパワー不足だが)機能する。
RE	DF	ウェリグトン	カバーリング重視	9	16	12	16	12	13	78	センターでもサイドでも味方の作ったスペースを埋め、最終ラインに穴を作らないようにする動きが得意。空中戦ではそれなりの強さを見せるが、足下でボールを奪い合う展開は苦手で、能力の高い選手との勝負は分が悪い。
RE	MF	イグナシオ・カマーチョ	個人守備重視	13	13	14	15	13	17	85	守備範囲が広く、フィジカルも超一流(アフリカ系選手)とはいかないものの必要十分な強靭さを備えており、ボランチとして信用に足る選手。ショートパスを筆頭にキック精度が全般的に高いため、攻撃時にも活躍できる。
RE	MF	イスコ	ゲームメイク	16	8	18	13	15	15	85	YGS版に比べると自分で点を取りにいくプレイを好まず、中盤でのパス回しとチャンスメイクに徹底している印象。ドリブルからは効果的な攻めが期待できないため、起用するならサイドではなくトップ下に置きたい。
RE	MF	マヌエル・イトゥーラ	コンビネーションプレイ	12	12	13	13	13	17	80	本人の特性はこぼれ球を拾う反応やカバーリング意識に優れた守備的MFだが、チームスタイルのおかげで攻撃の担い手としても振る舞うことが可能。運動量が多いためスペースまで走ってパスを受け取るプレイが秀逸。
SP	MF	ジェレミー・トゥララン	ダイナモ	13	15	15	15	13	18	89	高性能なREボランチとして評価の高かった男がさらなる進化をとげて『WCCF』に復帰。 RE時代をしのぐ鬼のフィジカルコンタクトに加え、ボール奪取後の攻撃参加でも存在感をアピールできるようになっている。
RE	FW	ジュリオ・バチスタ	キープレイヤー重視	17	9	13	18	14	14	85	ポジション適性を見ると左ウイングが持ち場だが、もっとも機能するのは、現実のマラガにおいても起用されたことのあるセンター FW。コンディションが普通以上の時のキープ力とシュートの威力はレアカードのFWなみだ。
RE	FW	フランシスコ・ポルティージョ	ボールキープ	16	5	14	11	16	13	75	ドリブルによる縦横無尽な移動が特徴のFW。ボールを持てばどこにいてもドリブルによる持ち上がりを狙うので、ある意味ポジション配置の自由度は高い。動きが激しいため短時間の起用でもバテてしまうことがある点に注意。
RE	FW	ロケ・サンタクルス	フィニッシュワーク	17	8	16	15	13	13	82	ファーストラップや小さい切り返しで相手のマークを外すのに長けたストライカー。フィニッシュへ至るまでの動きは職人芸だが、仕上げを飾るシュートに勢いがないため、普通のFWよりもゴールに接近する必要がある。
RE	FW	ハビエル・サビオラ	ラインブレイク	18	5	16	13	16	13	81	所属クラブを変えながらコンスタントに『WCCF』への参戦を続ける流浪のアタッカー。代名詞であるスペースへ抜け出してのシュートを放つ一連のプレイは相変わらずの精度だが、スタミナの消耗が激しく連戦には弱い。

WCCF情報局 ホアキン、バチスタ、サンタクルスといった選手は怪我に悩まされ続けている実際のキャリアが影響しているのか、スタミナだけでなくコンディションの安定度も低い。こういったタイプの選手がチームの主軸の場合は、育成スピードが落ちたとしてもメディカルルームを使っていったほうがチームの勝率も上がり、チームをいいサイクルへと導けるだろう。(マンモス丸谷)

Real Madrid Club de Fútbol

レアル・マドリーCF

TEAM DATE
設立▶1902年
本拠地▶マドリード(スペイン)
スタジアム▶エスタディオ・サンティアゴ・ベルナベウ
主な成績▶リーガ・エスパニョーラ2位(12-13)

ワールドクラスの大物タレントたちがズラリ集結!

またも永遠のライバルであるバルセロナの後塵を拝し、悲願の欧州制覇はかなわなかったが選手層はさすがに分厚い。レアカード化された選手も多く、攻撃ではC.ロナウドは相変わらずの破壊力を誇り、DF陣でもS.ラモスがモンスター級の恐るべき守備能力を身に着け、X.アロンソもディフェンス力がさらに成長したもよう。ほかにもペペ、イグアイン、ディ・マリアなど、レアカードになってもおかしくない猛者がズラリとそろっており、REのバラン、カジェホンも優秀なタレントだ。レアカードのC.ロナウドは試合中にバテやすいので、もし気になるのであれば思い切ってSPカードにチェンジするのもアリ。それにしても、前回はレアカードにもなったマルセロが登場しなかったのは本当に残念だ。

◀カリスマキャプテンのスキルまでも会得してしまったC.ロナウド。いったいどこまで成長するのだろうか!?

▶若手のホープはバラン。ワールドクラスぞろいのチームメイトにも負けない存在感を持つ超新星が出現!

Pick UP プレイヤー

セルヒオ・ラモス

SP	DF	チームスタイル	オーバーラップ

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
12	19	14	18	16	16	95

反則が多いのは相変わらずだが、素早い寄せと競り合いの強さを併せ持つズバ抜けた身体能力は大きな魅力。右SBにも対応し、積極果敢にオーバーラップを仕掛ける。ビッグマッチプレイヤー特性も持つ。

種別	ポジション	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
SP	GK	イケル・カシージャス	8	20	11	16	14	11	80	リトリート	飛び出すスピードが素晴らしく速くてセービング能力も抜群。キックの精度も自慢で、低空飛行のパントキックでピタリと味方に送る。ミーティングルームでの選択肢が当たりにくいので特殊能力の成長は遅れがちになる。
SP	DF	アルバロ・アルベロア	12	16	14	14	15	17	88	ラインコントロール	最終ラインならどこで使っても機能する守備のマルチローラー。個人能力がある程度成長するまでは相手ドリブラーに抜かれやすいが、★マークが増えるにつれてミスの少ない安定したディフェンス能力を披露する。
RE	DF	ファビオ・コエントラン	14	12	16	13	16	15	86	フルバック重視	快速を飛ばしてのオーバーラップから放つ鋭いクロスボールが得意技。その反面、守備での安定感にはイマイチ欠ける印象を受けるので、左のサイドハーフに配置して攻撃を任せたほうがより持ち味が活きるようだ。
SP	DF	ペペ	11	18	13	18	16	16	92	マリーシア	ファウルをするひん度が以前より減少した印象。体勢が多少悪くても、相手に体を浴びせてボールを奪える守備能力は折り紙つきで、攻撃時は打点の高いヘディングで得点源にもなってくれる。ボランチでも使える。
RE	DF	ラファエル・バラン	9	17	13	17	16	14	86	マンツーマンディフェンス	積極的なフォアチェックが持ち味で、個人能力が成長するたびに対敵動作がみるみるレベルアップする。味方をカバーリングするポジショニングとパスのつなぎもまずまずのレベルだ。ビッグマッチプレイヤー特性あり。
RE	MF	ホセ・カジェホン	17	9	15	13	17	15	86	チェイシング	トップ下でも右サイドハーフでも機能し、スピードに乗ったドリブルからスルーパスを次々と繰り出す。右からのクロスも得意としているようで、REカードとしてはなかなか優秀なチャンスメーカー。守備意識も高い。
SP	MF	アンヘル・ディ・マリア	17	8	17	13	17	16	88	スルーパス重視	トップ下と左右の両サイドを高いレベルでこなせる。ドリブルで相手を抜き去るだけでなく、スルーパスの精度や味方のパスを引き出す動き出しもハイレベル。レアカードにならないのが不思議なほどの好タレントだ。
SP	MF	ミカエル・エッシェン	14	14	14	17	15	18	92	ハードプレスディフェンス	豊富な運動量で中盤を動き回り、激しいボディコンタクトから相手ボールを強奪する。オフェンス面での貢献度は旧カードに比べると減った印象は否めないが、守備専業ボランチとして見れば十分に合格点がつく。
SP	MF	サミ・ケディラ	14	15	14	16	14	18	91	全員攻撃	ハードプレッシングからのボール奪取力は天下一品といえるほどに素晴らしく、一枚ボランチでも安心して任せられる。攻撃はあまり得意ではないようだが、CKに合わせて放つヘディングシュートはうまい。
SP	MF	ルカ・モドリッチ	15	12	18	13	16	16	90	ワンタッチパス重視	多彩なパスでゲームを組み立て、プレースキッカーとしてもかなり優秀。守備でも献身的に相手にプレスをかけてくれるので、トップ下よりもダブルボランチの一角として起用したほうがより持ち味が活きるようだ。
SP	MF	メスト・エジル	18	8	19	13	17	15	90	ダイレクトプレイ重視	ボールキープ力が非常に高く、狭いスペースでも正確なパスを出せるのに加えてシュートの決定力もハイレベル。サイドでも機能するが、トップ下やシャドーストライカーとして使ったほうが活躍しやすい印象だ。
SP	MF	シャビ・アロンソ	15	15	17	17	13	17	94	プレスディフェンス	代名詞の正確なロングパスはもとより、相手ボールホルダーに激しいプレスをかけてボールを奪う能力にも長けている。レアカードにもなっているが、守備をより重視するならこちらのほうを選んでもいいかもしれない。
SP	FW	カリム・ベンゼマ	19	5	17	16	16	15	88	ボールキープ	ウイングでも起用できるが、決定力が高いのがセンターフォワードのほうがより活きる感がある。とりわけ味方のスルーパスやクロスを引き出しつつ放つダイレクトシュートは絶品のうまさ。C.ロナウドとの相性も良好。
SP	FW	クリスティアーノ・ロナウド	20	4	19	19	19	15	96	ダイレクトプレイ重視	ドリブル突破とシュートの決定力の高さは、もはや説明不要としかいいようが無いほどのモンスターぶり。難点は特殊能力の成長が遅めで、特に★マークが4個から覚醒させるまでにはかなり時間かかる印象を受ける。
SP	FW	ゴンサロ・イグアイン	19	5	16	16	17	14	87	ラインブレイク	素早いターンで相手マーカーのチェックを振り切り、高速ドリブルから正確なシュートを放ちゴールを量産する。サイドにひらけばクロスで味方をアシストする能力も持ち、ウイングにも対応できる優良FWだ。

WCCF情報局 キャプテンに指名すればハーフタイム中に発言イベントが発生するカリスマを持ったC.ロナウドだが、チーム生え抜きのカシージャスもキャプテンにすればチーム士気が満タンになるとモチベーションがアップする特典が付くので迷うところ。またプレースキックの名手もたくさんいるので、だれをどのキッカーに指名するのかも実に悩ましい。CKはX.アロンソかエジルに、FKは得点力を考慮するとC.ロナウドがベストか? (たてしゅ)

Valencia Club de Fútbol
バレンシアCF

TEAM DATE	
設　立	1929年
本拠地	バレンシア(スペイン)
スタジアム	メスタージャ
主な成績	リーガ・エスパニョーラ5位(12-13)

強豪クラブを駆逐するジャイアントキラーの宝庫!

毎年のように主力選手に移籍されているということもあり、戦力が不安定な感は否めないが、よく見ると各ポジションに優秀な選手がそろっている。加えてビッグマッチプレイヤーやジャイアントキラー特性を持つ選手が多いのも魅力か。攻撃は選手同士の距離をコンパクトに配置し、フェグリのコンビネーションプレイで個人技よりも連携で相手守備陣を崩す。守備面では中盤に守備に特化した選手がいないので、最終ラインとの距離をコンパクトにして対応。突破力のある選手に対してはやや厳しい面もあるが、距離を空けるとそれこそドリブラーの格好の餌食になってしまうので難しいところ。サブメンバーのポジションの偏りが酷いのはどうにも……。

過去の所属選手を探せ!

ダビド・ビージャ (08-09/WFW)

驚異的なスピードとテクニックを持ち合わせたFW。中央でもサイドでも変わらない活躍を見せることが出来る。高いドリブル技術でカットインさせてからシュートを放つのもいいが、高い決定力を活かしたいならやはり真ん中で起用したいところ。現在スペイン代表の最多得点記録を持つ。

Pick UP プレイヤー

ネルソン・アエド・バルデス

RE	FW	チームスタイル	チェイシング

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
17	10	13	15	15	15	85

パラメータに特筆すべき部分はないが驚くほどの活躍を見せる。ダイナミックなドリブルにボールキープ力、決定力などどれを取ってもレギュラーカードの枠に収まらない。前線からの守備もうまく欠点らしい部分が見当たらない。

	POS	選手名	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL	チームスタイル	使用感
RE	GK	ジエゴ・アウベス	8	18	12	17	11	12	78	PKセービング	チームスタイルがPKセービングとなり、もともと強かったPKがさらに強化された。セービング能力に優れ、コンディションがいい時は名だたる選手のシュートでもゴールを許さない。ややボールをこぼしやすいので注意が必要。
SP	DF	アリ・シッソコ	14	12	12	15	17	17	87	セーフティディフェンス	やや突っ込みすぎて裏を取られることもあるが、粘り強く相手に喰らいついてピンチを回避する。ハイボールの競り合いにも強く、負けることはあまり見られないが、その後持ちすぎてまた奪われるなど安定感に欠ける部分も。
RE	DF	リカルド・コスタ	9	17	12	17	13	15	83	マンマーク	鋭いチャージが持ち味だが状況判断にも優れているDFリーダー。味方同士で連携してスペースを空けないよう動き、ハイボールに対しても体格的に劣るもののうまいポジショニングで対応する。チームに入れたい一枚。
RE	DF	ジョアン・ペレイラ	14	11	15	13	16	16	85	オーバーラップ	相手とうまい距離感を保ちつつインターセプトを狙うのはいいのだが、抜かれたあとの対応が雑でファールをしやすいので注意が必要。ドリブル能力はそれなりで、サイドハーフをサポートしながら得点チャンスを作る。
RE	DF	アディル・ラミ	10	18	13	18	13	14	86	パワープレイ	選手紹介にある通りポジショニングがうまく、相手FWへのパスを幾度となくカットしていく。一対一やカバーリングにも長け、空中戦にも強い。セットプレーではターゲットにもなる。欠点らしい欠点は見当たらない一枚。
RE	DF	ビクトル・ルイス	10	17	14	15	12	15	83	ロングパス重視	相手の進行方向に入り込んで身体をうまく当ててボールを奪う。ファールをすることは少ない技巧派のDF。チームスタイル通りパス能力が高く、前線でフリーになっている選手にピタリと合わせて攻撃の起点にもなる。
SP	MF	エベル・バネガ	16	11	17	15	13	15	87	ゲームメイク	テンポのいいパスと抜群のキープ力でゲームメイクする技巧派MF。相手からボールを奪った後はリスクを冒さず、シンプルなパス出しで攻撃を組み立てる。守備能力も以前より向上しており、数値以上に頼りになる司令塔。
RE	MF	ソフィアン・フェグリ	16	8	15	13	16	15	83	コンビネーションプレイ	タイミングのいい切り返しを駆使してボールをキープし続ける様は頼もしいのひとこと。パワー値はやや少なめだが接触プレーにも強く、簡単に体勢を崩さずに相手ゴールへと突き進み得点チャンスを演出する。今回注目のカード。
SP	MF	アンドレス・グアルダード	16	9	16	13	17	16	87	フリーロール	スピードのあるドリブルと良質なクロスで得点機を演出するサイドアタッカー。好調時はだれも止められないのではと思える突破を見せるがそれはあくまで好調の時のみ。不調時にあまり期待できないのでいっそベンチに……。
RE	MF	ダニエル・パレホ	15	10	16	13	13	16	83	チャンスメイク	キープレイヤーに設定するとペナルティエリア付近に位置取り、高いテクニックとパスセンスで得点機を演出する。守備はプレスにはいくが積極的に当たらない、コースを限定するタイプなのでそれを補う相方と組ませたい。
RE	MF	ティノ・コスタ	15	12	15	15	13	16	86	プレースキック重視	前バージョンよりも守備意識が高まり、積極的にチェックにいくように。左足の技術が高く、強烈なミドルシュートや決定的なスルーパスなどを放ち、攻守において活躍をする。非利き足の精度はあまりよくない部分がネック。
RE	FW	ジョナス	17	6	16	14	16	15	84	シャドーストライク	前線を広く動き回ってのチャンスメイクに長けつつ自らも高い決定力を見せる。競り合いでは分が悪いが周囲と連携して相手をいなしていくのであまり気にはならない。一試合を通して相手に脅威を与え続ける頼りになるFW。
RE	FW	パブロ・ピアッティ	16	6	15	12	18	14	81	ドリブル重視	多彩なドリブル技術を駆使し、狭いスペースも苦もなくすり抜けていく。フィジカルもそれ程弱くなく多少の当たりではグラつくことはない。シュート技術も高く、左右どちらでも正確に枠内を捉えた強烈なシュートを放つ。
RE	FW	ロベルト・ソルダード	18	5	15	17	13	15	83	ラインブレイク	裏への抜け出しやファーストタッチで相手を抜き去る技術は一級品だが、スピードに欠けるため相手DFに追いつかれてしまう部分はマイナスか。シュートは強烈かつ正確なので、相手ゴールに近い位置でボールを預けたい。
RE	FW	ホナタン・ビエラ	16	6	16	11	16	13	78	ボールキープ	カットインから細かいステップを駆使した高速ドリブルは相手にとって脅威。しかしゴールまでの距離が遠いとシュートまで持っていくのは少々厳しいので、サイドに張らせるよりはやや中央寄りに配置して得点機を作ろう。

WCCF情報局　チームの約半数にジャイアントキラー特性があるのを確認したが、この分だとまだいそうな感じが。ピックアッププレイヤーはアエド・バルデスにしたがジョナスやフェグリ、ジエゴ・アウベスらも優れたカードだったのでそれらもぜひおすすめしたいところ。(いちみや)

『WCCF12-13』記事の続きは92ページから掲載!!

戦国元年

戦国大戦 1477 破府、六十六州の欠片へ

SEGA

追加武将、新システム、すべての答えが此処に!

カード追加を含む大型バージョンアップが実装され、戦の舞台は戦国元年に突入! 新システムから新武将カードまで、新時代を勝ち抜く秘策のすべてを此処に掲載!!

目次

戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ-

■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発売日：稼働中(2014年2月20日)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

戦国大戦-1477 戦国雄飛指南

つい先日、カード追加を含む大型バージョンアップを実装し、タイトルを『戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ』と変更した本作。今回は全37ページの超大型特集で徹底攻略を実施!

新システム攻略企画「新要素攻略之神謀」では、今回新たに加わった特技や計略を中心に、今すぐ効果てきめんの攻略情報を掲載!

追加カード攻略企画「新武将攻略之将配」では、全武家の追加カードレビューや、サンプルデッキ、そして、花田　勝　氏主君&魔法のランプ主君によるオススメカードレビューも掲載! 追加されたばかりの武将たちの全貌を暴く!

さらに、今回初めて本作に興味を持った読者に向けての初心者導入企画に加え、全追加武将カードを掲載したカードリストや、他家の東西分割一覧リストなどのデータ類も充実!

バージョンアップ直後の、怒とうの戦国元年を勝ち抜くための情報満載でお届けするぞ!

キリトリ
戦国大戦界
生祭スペシャル 第二幕
サイン入りポスター
応募券

「戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ」が初お披露目となったイベント「戦国大戦界 生祭スペシャル　第二幕」の出演陣、立花慎之介、五十嵐裕美、江口拓也、菅沼久義、中村悠一、三浦祥朗、最上嗣生、エリートヤンキー西島永悟(敬称略)によるサイン入りポスターを一名にプレゼント! 応募には左の応募券が必要です。応募方法は45ページに掲載しています。

新計略＆特技を最大限に有効活用！

新要素攻略之神謀

今回のバージョンでは新計略や特技が登場し、さらに基本システムにも多数の調整が加わっている。戦術はもちろん、デッキ編成の概念にも影響が!?

追加武将に注目が集まりがちな新バージョンだが基本システムにも大きな変更点が加わっている。

まず、デッキ作りなどに大きな影響を及ぼす要素として、他家が東西に分断された。この要素に関しては、104ページにて詳しく解説しているので、そちらも確認してほしい。次に、乱戦のダメージが兵種間の相性で変化するようになり、少ない兵種でデッキを組んだ際などは、今まで以上に相性差がハッキリと出るようになった。これに加え、槍撃の仕様が変化したことで俗にいう“キャンセル槍撃”が不可能になり、槍足軽の最大火力が低下するなど、兵種の関係性にも変化が出ている。

さらに、これら基本システムの変更に加え、今回から新たに三つの新特技と、新たな計略カテゴリーが追加。開幕に強い〈猛襲〉や、終盤に力を発揮する〈新星〉など各武将の個性を引き出すような特技や、新しい操作や運用方法が必須となる「神謀」、「将配」、「いろは陣形」といった新カテゴリーの計略など必ず覚えておきたい内容が多い。

ここでは、これらの要素について特に重要な要点をまとめて詳しく解説していこう。

ココが重要

- 乱戦ダメージに兵種間の三すくみが影響
- 槍撃の操作方法が変化
- 新特技〈疾駆〉、〈猛襲〉、〈軍備〉、〈超新星〉
- 「神謀」、「将配」、「いろは陣形」など新たなカテゴリの計略が追加
- 他家が東西に分割
- そのほか、既存システムにも多数の調整　など

基本システム 新要素　乱戦ダメージが兵種間の相性で変化

前Ver.まで乱戦時のダメージは、武力のみが影響していたが、今Ver.からは兵種間による相性が影響することとなった！　槍足軽は騎馬隊に、騎馬隊は鉄砲隊に、鉄砲隊は槍足軽に対して乱戦ダメージでボーナスを受けることになる。有利な相性で乱戦を仕掛ければ、なんと武力1相当の効果を受けられるので、これを活用できるかどうかで戦況は大きく変わってくる。

ちなみに弓足軽は「鉄砲隊」、軽騎馬隊と竜騎馬隊は相性の面では「騎馬隊」と同一の相性。足軽はこれら相性の影響を一切受けず、これまで通り武力のみが乱戦ダメージに反映されるぞ。

ココが重要
- 乱戦ダメージの相性は武力1相当に匹敵

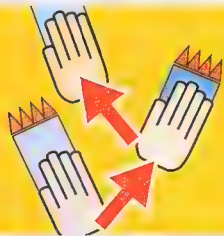
この要素が及ぼす影響は？

単一兵種で組まれたデッキは、今まで以上に相性差を受けることとなる。特に騎馬系のみでのデッキはその影響が顕著で、敵の槍足軽を抑える際、壁役の負担が大きく増加する。

逆に、この要素が追い風となるのが、鉄砲隊（弓足軽）。乱戦役は槍足軽が担うことが多いため大きな恩恵を受ける。中でも〈車撃〉を有する島津家はこれらを実行しやすい。

基本システム 新要素　槍撃に関するシステムが変化

槍足軽にとって貴重なダメージ源である槍撃に大きな仕様変更が加わった。一定方向に固定した後、別の方向に向きを変えることで発生するという基本部分は変わらないが、固定する時間＝ため時間が短縮されているため、より素早く出すことが可能となった。左右に振るだけでもスムーズに槍撃を出せるようになったので、槍足軽の扱いが苦手だった人もぜひ改めてチャレンジしてほしい。

一方で、カードを元の向きに戻すことで、短時間で何度も槍撃を繰り出すテクニック“キャンセル槍撃”が不可能になったのも重要な変更点。このテクニックを常に使用していた上位のプレイヤーにとっては槍足軽の戦い方そのものに影響が出ているはず。ただし、前記のようにため時間は短くなっているので、まずは左右に大きく振りながらの槍撃などで、最短のため時間を体に覚え込ませよう。

槍撃を出すための基本的な操作方法に変更は無い。まずは以前紹介した上記図のように、逃げる相手に対し、こちらの槍足軽を大きく左右に振りながら追いかけつつ出す槍撃で感覚を確かめるといい。

こちらも以前紹介した、防衛時に役立つカードを大きく回すことで繰り出す槍撃。操作は簡単で、向かいたい場所に一定時間固定し、その後、カードをぐるりと回すのみ。

ココが重要
- 一定方向へのため時間が短縮
- 前回までの“キャンセル槍撃”が不可能に

この要素が及ぼす影響は？

“キャンセル槍撃”が無くなり槍撃の回転率が下がったことで、槍足軽の最大攻撃力が少々低下した。【R】井伊直盛の「精鋭の槍撃術」などはもちろん、計略自体にデメリットのある【R】森可成の「攻めの三佐」や、【SR】柴田勝家の「鬼柴田の意地」などは、計略使用中の立ち回りを変更する必要がでてきたといえる。一方で、槍撃の持続時間そのものを生かした【SR】本田忠勝の「名槍・蜻蛉切」や、【SR】前田利家の「豪放磊落」もタッチ槍撃主体の立ち回りに変更することにより、まだまだデッキの主軸として扱いやすく使用していくことが可能だ。

計略効果中に槍撃可能な最大数は低下したが、キャンセルを使用しない、大きく振り切る槍撃を出せる回数は増えている。これを生かし、槍が伸びる効果を持つ計略は、一回の槍撃で複数の部隊に対し攻撃を試み戦果を上げよう。

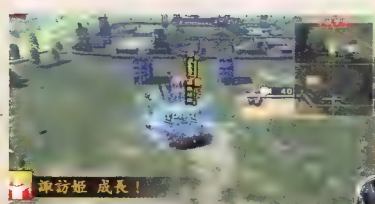
特技 新要素 移動速度が速くなる〈疾駆〉

〈疾駆〉を持つ武将は移動速度が速くなる。騎馬隊で〈疾駆〉を持つ武将は、主効果「速度UP」の家宝を付けた状態とほぼ同等。〈疾駆〉を持つ槍足軽は、主効果「速度UP」を付けた槍足軽よりも速くなるのがポイントだ。また、特技の効果で乱戦中でも素早く敵を押し出せるため、防衛時に相手を素早く押し出したい場面や、ぶつかり合い時のラインの押し上げなどでも活躍する。逆に〈疾駆〉を持つ騎馬隊に、主効果「速度UP」の家宝を装備させると初速でも迎撃を受けてしまうので注意が必要だ。

自城から敵城まで同時に移動させると〈疾駆〉の効果は一目瞭然。『戦国大戦』では速度がそのまま武器になることも多いので、その恩恵は計り知れない。

〈疾駆〉を持つ部隊は敵との押し合いの移動速度にも差が出る。〈疾駆〉を持った武将(右側)と持たない武(左側)将では、同時に低統率の部隊を押した場合、この画像のようにかなりの大差が出る。

この要素が及ぼす影響は？

騎馬隊同士がぶつかり合えば当然、〈疾駆〉を持つ武将が有利になり、槍足軽も〈疾駆〉があれば鉄砲隊の射撃を避けやすくなる。ただし、計略や家宝で移動速度を上げ過ぎると迎撃のリスクが発生するため、普段は迎撃を受けない速度上昇計略でも注意が必要となる。

〈疾駆〉を持つ騎馬隊に主効果「速度UP」の家宝を付けると、なんと初速でも迎撃を受けてしまう。

特技 新要素 兵力が上がり弾かれにくくなる〈軍備〉

〈軍備〉を所持している武将は、コストに応じて最大兵力が増加する。コスト1の武将であっても家宝の「兵力UP」効果を付けた状態を上回り、コストが高ければ高いほど最大兵力が増加、コスト3の武将であれば最大兵力が三割以上も増加する。

さらに〈軍備〉を持つ武将は、敵に何らかの手段で弾かれた際に、はじかれる距離が短くなる。この効果は武将のコストに関係無く軽減率は一律。

敵の突撃や狙撃はもちろん、「火牛の計」、「鬼真壁の樫木棒」といった計略の効果や、攻城後のはじかれ距離も減少する。通常の部隊と同時に攻城して「反射鉄城」の効果を受けるとこれだけの差となる。

この要素がおよぼす影響は？

高コストの〈軍備〉による最大兵力の増加効果は非常に強力で、家宝の「兵力UP」と組み合わせればさらに大きな効果を発揮してくれる。特に今回武田家に追加された計略は、発動時の兵力を参照する内容が多いく〈軍備〉との相性が非常に良い。

〈軍備〉を持つコスト3に「兵力UP」の家宝を組み合わせればこの通り。敵もこの兵力を削りきるのは一苦労。

特技 新要素 〈猛襲〉で姿を隠し武力依存ダメージ！

〈猛襲〉は試合開始時に敵から姿が見えず、最初に接触した敵に武力差によるダメージを与える特技。〈伏兵〉の武力版と考えればしっくり来るだろう。姿を消している最中の移動速度は〈伏兵〉よりも速く、それぞれの兵種に関係なく一定。与えるダメージは武力差が5程度であれば兵力ゲージを削りきることも可能となる。

武力8の〈猛襲〉によるダメージ

武力-5

武力±0

武力+5

特技 新要素 戦場に居続けることでパワーアップする〈新星〉

〈新星〉を持つ武将は、一定時間戦場に居続けることで兵力の右側にある五角形のゲージがたまり、ゲージを満たすとレベルアップ。武力と統率力がそれぞれ1ずつプラスされる。開幕直後はレベル1で、最大レベルは3。自陣に居続けた場合でも試合中盤過ぎにはレベル3まで上昇するが、敵陣に居るとゲージの増加が約1.5倍となり、開幕から敵陣に居続けた場合は40カウント経たずにレベル3まで到達する。レベル3に満たない状態で撤退してもゲージは継続するが撤退中はゲージが増加しないため、可能な限り戦場に滞在しゲージを稼ぎたい。

レベル1での能力はどの武将も低めだが、撤退させずに戦うことが大切。

この要素が及ぼす影響は？

〈新星〉レベルが3に上がると、自身の能力の向上に加え、「超新星」計略に、必要士気の減少など、さまざまな追加効果が付与される。〈新星〉持ち武将を主軸としたデッキは、統率力の上昇により計略の効果時間が延長され、さらに「超新星」計略の追加効果も加わる後半の爆発力が最大の武器となる！

「超新星」との計略コンボは、必要士気からは想像もできない効果を発揮することとなる。

ココが重要

- 〈疾駆〉の効果は、家宝の「速度UP」と同等以上
- 高コスト〈軍備〉による兵力上昇効果は絶大！
- 〈猛襲〉は開幕に強く、〈新星〉は終盤に強い

計略 新要素 味方を強化しつつラインで妨害する「神謀」

「神謀」タイプの計略を使用すると、計略使用者と味方部隊との間に自動的に青いラインが引かれ、全軍が強化される。さらにこのラインに敵部隊が接触すると敵部隊に妨害効果が発生！　妨害効果はライン接触中は常時発生し、ラインから敵部隊が外れると数カウントで切れてしまう。

後述の「将配」との併用はできないが「陣略」や「設置陣形」と併用することが可能。

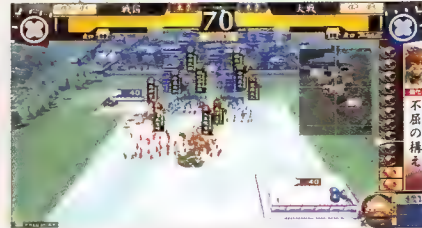
計略発動時に自城に居る味方も、戦場に出ると自動的にラインが繋がる。計略の効果は戦場すべてに及ぶので単純な強化計略としても優秀だが、その効果ゆえ全体的に必要士気が多い。

神謀を使いこなすコツ！

計略の効果を最大限に発揮するには、いかに敵部隊をラインの中に収めるかが重要となるが、個々がバラバラに動いてしまってはデッキ全体の火力に欠けてしまう。デッキを組む際に、あらかじめラインを伸ばす担当を決め、無理をしない範囲での運用が理想的だ。

計略範囲を広げようとして、使用者が前に出過ぎると集中攻撃を受ける恐れがある。進軍時は慎重に。

新要素 計略 タッチで効果が変化「いろは陣形」

島津家の一部の武将に追加された「いろは陣形」。基本的に陣略と同等の性質を持ち、発動した武将をタッチするごとに計略効果が変化する。計略の効果は2～3種類用意されており、“い・ろ・は”と、決まった順番でのみ切り替えが可能。状況に合わせて味方の強化や、敵の妨害が可能となり操作量は多いが、その分、高いポテンシャルを秘めている。

タッチアクションの関係もあってか、「いろは陣形」を持っているのは槍足軽のみ。陣形の切り替えには少しタイムラグがあるが、切り替え中も陣略の効果は続いているので安心して切り替えよう。

計略 新要素 ラインを繋いで能力を大幅強化する「将配」

「神謀」では敵部隊の妨害にラインを使用したが、ラインが味方の強化に特化しているのが「将配」。赤いラインが延びている長さに応じて味方の部隊が強化されるのが特徴で、いずれの「神謀」も計略使用者とカード数枚分離れるだけで、高い武力上昇が見込めるが、敵部隊が一定時間ラインに接触するとラインが切れてしまい、計略の恩恵を受けられなくなってしまうというデメリットも存在する。計略使用者に接触すればラインは復活するので、いざというときは速やかな再接続を心掛けたい。位置取りをしっかり考えなければ効果を発揮できない上級者向けの計略といえる。

とにかくラインを長く延ばしたいところだが、距離が離れれば離れるほど接続を切られやすくなり、再接続にも時間が掛かる。状況によってはあえて短いラインで使用することも重要だ。

敵と乱戦した際にラインが切れることも多い。特に攻城中は、あまり部隊を攻城ライン深く差しこんでいると、出城した部隊に切られる可能性が高いので、基本的には浅いラインでの攻城が有効。

将配を使いこなすコツ！

お膳立てができれば非常に強力な「将配」だが、位置取りが自分の思うように展開しにくい相手に対しては、効果を発揮しにくい。特に「神謀」や、騎馬隊主体のデッキに対しては絶望的な相性になることも……。これらへの対策として「将配」抜きでも戦える裏の手を仕込んでおくことをオススメする。

大筒戦などには絶大な効果を見せる計略が多いが、機動力が高いデッキや、ガンガン前に出てくるタイプのデッキには相性が悪い。ときには「将配」を封印する試合も出てくる。

計略 新要素 特技と連動しパワーアップ「超新星」

特技〈新星〉のレベルが3に上昇した際に計略もパワーアップする「超新星」計略。その追加内容としては、必要士気が軽減されるものが多いが、中にはさらなる武力上昇や、デメリットの削除、効果範囲が自身から味方全体に進化するような計略も存在する。「超新星」をメイン計略にする場合は、使用者の〈新星〉レベルをなるべく早く上げるよう戦線のコントロールが重要となる。

「悪童の采配」は効果範囲そのものが変わる「超新星」計略。

超新星を使いこなすコツ！

超新星計略は新生レベル3の状態で使用するのが最も効果的となることが多いが、戦線を維持するためには、3以下での使用も考慮する必要がある。また、「悪童の采配」は新生3以下では、必要士気3で単体強化＆妨害が可能な優秀な性能となっており、むしろ3以下の状態で積極的に使用していきたい計略だ。

新生レベル3以下では、士気3の計略を持つ優秀なパーツとしての顔を持つ。

ココが重要

- 「神謀」は戦場を広く使って敵を挟み込む
- 「将配」は広がり過ぎずにラインを守る
- 「超新星」はレベルを上げるまでが大切

他家分割一覧など、そのほかの新要素は100ページからの第二特集で掲載！

織田家

Ver.2.2の特徴

1. 計略終了時に士気が上昇する計略
2. 発動時の士気により効果が変化する計略
3. 前 Ver までの武将との相性の良さ

豊富な選択肢と士気を操作する新計略で一気に攻めろ！

今回の織田家の大きな特徴は、発動時の士気が多いほど高い効果を発揮する計略と、それを補助する士気上昇効果を伴う計略の追加。試合序盤はある程度の城ダメージを覚悟し、相手の計略を士気上昇効果のある計略のみで対応する。そうすることで士気差を作り、中盤以降に相手より一足早く、士気を最大限使用した大型計略で勝負を仕掛けることが可能となる。また、追加された武将は、織田家としては珍しく、コスト2以下の武将が多い。各Verの織田信長や柴田勝家など、未だに強力な武将たちとも相性の良い武将が追加されたことにより、既存の武将もまだまだ最前線で戦えるはず！

今回も戦国数寄を含め10枚以上のカードが追加され、織田家単独でも膨大な量の武将が軒を連ねており、デッキ構築の自由度がさらに増したといえる。これを機に、兵種バランスも良く、攻城戦から大筒戦まで可能な武将がそろっている織田家をもう一度見直してはいかがだろうか。

注目武将ピックアップ

圧倒的爆発力！

【SR】織田信秀

最大士気が多いほど武力が上昇し、最大で武力上昇が8となり、士気が9以上の状態で統率力も上昇する強力な采配を持つ。【R】織田信定など、士気が上昇する計略と併せ、試合の中盤以降に計略コンボで一気に勝利を勝ち取れ！

若き英雄は成長する！

【R】織田吉法師

新星1～2では武力が3上昇し、射撃をヒットさせた相手の武力を最大3低下させる。新星3では必要士気が6の采配となる。新星3の采配目的のデッキはもちろん、新星1～2でも必要士気が少ない優秀な計略といえる。

ラインを繋いで士気をためろ！

【R】織田信定

「弾正忠家の勃興」は約8cの効果終了時にラインが繋がっている部隊の数だけ士気が上昇する将配。終了時に意識的にラインを繋ぐよう立ち回ることで、実質的な消費士気が非常に少ないまま武力上昇を得ることが可能となる。

最大時の効果が破格の性能！

【R】養徳院

必要士気3で最も武力の高い味方の統率力と兵力が上限を超えて回復、さらに士気が10以上の状態では移動速度上昇効果も追加される。織田家の強力な強化計略との相性が非常にいい、優秀なサポート役となってくれる。

若かりし武闘派柴田

【UC】柴田勝家

「鬼の進撃」は約9cの間、移動速度と武力が5上昇し、効果中に敵を一部隊倒すごとに士気が2上昇する。ただし、自身が撤退すると自軍の士気が2下がる。この計略のみでは少々心もとないので、確実に相手を倒せる状況などで使用したい。

相手を見極めて士気を回収

【UC】平手政秀

「功銭の銃弾」は武力と射程距離が上昇し、一度の射撃で4ヒット以上命中すると士気が1増加。逆に自身が撤退すると2減少する。効果時間は約12cと長めだが、士気の上昇は最大でも3。槍足軽などへ攻撃し確実にヒットさせよう。

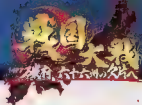
強力な騎馬隊への抑止力

【UC】佐久間盛重

計略発動時の自軍の士気が高いほど武力と槍の長さが上昇する計略が強力。特に士気が最大付近で使用した際の槍の長さの上昇効果が大きく、今Ver.で追加された強力な騎馬隊たちへの抑止力としても効果的だ。

安定感の有る士気回収

【UC】佐々政次

約10cの間、武力が3上昇し効果終了後に士気が3上昇する。必要士気と上昇する士気が同じなため、撤退しないよう立ち回れば、実質的な消費士気が0で計略効果を得られる。デッキ内の武力の底上げに最適の武将だ。

織田家の新テーマ 士気を上昇させる計略を利用した新たな戦術で勝利をつかめ!

追加された織田家の武将たちを最大限に活用するためには、士気を上昇させる計略を的確に運用することが重要となる。これらの中には計略発動に必要な士気とほぼ同等の士気を回収することが可能な計略もあり、運用次第では非常に強力な内容となっている。しかし、いずれも武力上昇値などの効果は薄いため、これらの計略単体では、相手の大型計略に正面から対抗することは難しい。また、効果中に自身が撤退した場合は士気が低下するデメリットも含んでいる。そのため、基本的にこれらの計略は、単体で使用するのではなく、異なる計略との組み合わせで真価を発揮するということを意識して運用していきたい。

同じく今Ver.で追加された「計略発動時の自軍の士気が高いほど効果が上昇する」計略との組み合わせはもちろんだが、前Ver.までの武将との組み合わせも非常に強力なものが多い。例えば、【2.0SR】柴田勝家&【2.0SR】お市の方のような常に士気を使用するため、主軸以外の武将の強化に士気を使用しにくいデッキや、【EX】今井宗久のような士気回収を前提としたデッキ、発動直度にスキができてしまう二武家以上の長時間計略のフォローなど、その用途はまさに無限大! 下記の計略内容を参考に、時代を変える新たな戦術を探し出そう!

武将名	計略名(必要士気)	計略効果	詳細	デメリット
【UC】佐々政次	繁盛の構え(3)	武力が上がる。さらに効果終了時に自軍の士気が上がる。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。	効果時間約10カウント。武力が3上昇し、計略終了時に、士気が3上昇する。実質士気0で武力上昇効果が得られる。	自身が撤退すると、士気が1減少
【UC】柴田勝家	鬼の進撃(5)	武力と移動速度が上がる。さらに敵を撤退させるたびに自軍の士気が上がる。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。	効果時間約9カウント。武力が5上昇し、相手を撤退させるびに士気が2上昇する。	自身が撤退すると、士気が 2 減少
【UC】平手政秀	功銭の銃弾(3)	武力と射程距離が上がる。さらに射撃が一定数命中するたびに自軍の士気が上がる。この効果によって上がる士気には上限がある。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。	効果時間約12カウント。武力が2上昇し、一度の射撃で4ヒットさせるごとに士気が1上昇し、最大で士気が3上昇する。	自身が撤退すると、士気ー2
【C】山口教継	功銭の馬術(3)	武力と突撃距離が上がる。さらに突撃が成功するたびに自軍の士気が上がる。この効果によって上がる士気には上限がある。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。	効果時間約8カウント。武力が2上昇し、移動距離が約1.5倍となる。相手に突撃するたびに士気が0.5上昇し、最大で士気が3上昇する。	自身が撤退すると、士気ー2

士気を上げ、全軍一丸となって攻め込め!

士気上昇効果のある計略を使いつつ、試合中盤で【SR】織田信秀の「先駆者の辣腕」を使用し一気に勝負を仕掛けるのが狙い。

序盤の多少の城ダメージ差は許容範囲なので、大筒を中心に戦いつつ、敵の攻撃を【R】織田信定などの計略でしのぎ、士気を温存する。

そして中盤に士気が11ほどたまった状態から、一気に攻勢に出る。士気が12の状態で「先駆者の辣腕」を使用することができれば武力上昇値は8と非常に高く、並の武力強化計略ならば一方的に打ち勝つことも可能だ。もし、相手が計略コンボなどで士気を大量に消費して応戦してくるようならば、こちらは【UC】佐々政次の「繁盛の構え」や、【R】織田信定の「弾正忠家の勃興」といった、終了時に士気が上昇する計略を重ねて応戦し、効果終了時にさらなる追い打ちを狙っていこう。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
織田080	【R】織田信定	2	鉄砲隊	6	8	魅	弾正忠家の勃興(5)
織田081	【SR】織田信秀	2.5	騎馬隊	8	8	魅	先駆者の辣腕(7)
織田082	【UC】佐久間盛重	2	槍足軽	8	4	ー	豪盛の長槍術(4)
織田083	【UC】佐々政次	1.5	槍足軽	6	4	ー	繁盛の構え(3)
織田087	【R】養徳院	1	槍足軽	1	5	柵 魅	大御乳様の祈り(3)
			合計	29	29	魅×3、柵×1	

花田 勝 氏主君 注目の二枚

【UC】佐々政次

単純に考えてみて、使った士気がそのまま戻ってくるのがいいですね。士気が12たまった状態で使えば、戻ってくる士気と合わせて、合計15の士気を一気に使えます。悪巧みができるカードですよね。スペックも武力6、統率力4と、槍足軽として問題無い内容です。

【R】織田吉法師

レベル3で使う場合は「イスパニア方陣」と組み合わせてみるのが面白いかと思いますが、いろいろと試していく必要がありそうです。注目したいのは新星レベルが1～2での使い道ですね。新星レベルが1～2の状態でも効果時間が10カウント続いたので、場合によってはわざと新星レベルを上げないようにするという選択もアリかもしれません。

魔法のランプ主君 注目の二枚

【UC】佐々政次

勝さんとまったく同じ意見なのですが、使った士気が戻ってくるので、計略をいつ使ってもいい点がポイントです。士気が溢れそうなときはもちろん、開幕に使えば競り合いに強くなりつつも士気差を付けられずに済みます。もちろん撤退しないことが前提となりますが、【SR】織田信秀との組み合わせも強そうですね。

【SR】織田信秀

武力上昇だけでも優秀ですが、統率力も上昇して敵を押し込めるので気に入りました! 効果時間もそこそこ長いので、【UC】佐々政次の「繁盛の構え」を絡めて、「先駆者の辣腕」を二回連続で使ってみても面白そうですね。ちょっと夢を追い掛けるような感じにはなってしまいますが、せっかくの新カードなんで派手にいきたいです!

武田家

Ver.2.2の特徴
1. 新特技〈軍備〉を持つ武将の大量追加
2. 兵力の状態により効果が変わる計略の追加
3. 兵力の上限を超えて回復する計略の追加

開幕から備えは万全！ 大兵力で圧倒せよ！

今回も武田家の追加武将は騎馬隊と槍足軽が中心。槍足軽を壁にし、騎馬隊の突撃で敵を倒すという基本コンセプトは継続されている。

大きな追加要素は二つあり、まず一つは全13枚の追加武将のうち、11枚が最大兵力が上昇する特技〈軍備〉を所持していること。これにより武力の数値以上の強さを持つ武将が多く、ぶつかり合いはもちろん、ダメージ計略や〈伏兵〉なども凌ぎやすくなった。

そして、もう一つは〈軍備〉を生かした「兵力が多いほど効果がアップする計略」の追加だ。これらは、前Verにあった兵力が少ないほど効果が上がる「万死」系計略とは逆の方向性だが、兵力の状況に応じて併用することも可能なため、非常に効果的な戦力補強となっている。

兵力の多少に関わらず、常に強気に攻めたいプレイヤーにもってこいの新生武田家。まだ触っていないプレイヤーもこれを機にぜひ挑戦してみよう！

注目武将ピックアップ

〈軍備〉との相性が抜群！

【SR】武田信虎

「地獄の悪鬼」は兵力が多いほど武力上昇値が高くなる采配。兵力が100%を超えると武力上昇が6となるため、可能な限り〈軍備〉を持つ武将でデッキを組みたい。コスト3の〈軍備〉持ち武将なので、壁役としても優秀な武将だ。

計略も優秀なコスト１の騎馬隊

【SR】南松院

武田家では二人目となるコスト1の騎馬隊。武力は低いが、対象となる武田家の味方の兵力が最大を超え約60%ほど回復可能な計略が強力。兵力が多いほど効果が上昇する計略とのコンボや士気フロー対策としても使いやすい。

槍足軽となった若き信玄

【R】武田晴信

〈新星〉持ちのためコスト2.5としては初期能力は少々低めだが、新星が3まで上昇すれば破格の能力となる。兵力が100%を切ると計略内容が変更され、兵力が減るごとに効果を増す。ただし移動速度は上昇しないので扱いは慎重に。

開幕の強い味方

【2.2R】甘利虎泰

高武力で〈猛襲〉を持つため、開幕から大いに活躍してくれる。計略は〈疾駆〉を持つ武将に使用すると効果が変化するため、状況に応じて計略対象を変更できる。さまざまな局面に対応可能な使い勝手のいい武将だ。

コンビ運用し応用力UP

【2.2R】板垣信方

【Ver2.2R】甘利虎泰と同タイプの計略を持ち、こちらは〈猛襲〉を持つ武将に使用すると効果が変化する。現状、武田家に〈猛襲〉を持つ武将は甘利のみだが、武家の制限は無いので、ほかの武家との組み合わせも有効となる。

状況に応じた計略が強力

【2.2R】馬場信春

「万全なる鬼美濃」は兵力が100%以上の場合は武力が上昇し兵力が上限を超え回復。100%を下回ると兵力回復が無くなる代わりに、兵力が少ないほど武力が上昇する。80%付近での効果は低めなので、どちらかに振り切ってから使いたい。

優秀なサブ計略

【UC】内藤昌豊

「瑶林の采配」は必要士気4にも関わらず約6cの間、武力が3上昇し、終了後に兵力が約20%回復するという破格の内容。士気の軽いサブ計略や、〈軍備〉を採用したい場合は、既存の優秀なコスト1.5の槍足軽よりこちらを優先しよう。

戦に備え兵力UP

【UC】大井の方

兵力が最大兵力を超えて徐々に回復する計略は「地獄の悪鬼」など、武田家の新計略と非常に相性がいい。ただし、城内では計略効果を発揮しないので、効果中は極力戦場に居続けるように立ち回ろう。

武田家の新テーマ 兵力に応じた計略選択が勝負のカギを握る!

武田家に加わった新計略は、兵力の状況に応じて計略内容や各種スペックの上昇値が変化するため、使用するタイミングが重要になる。
まず、前Ver.にもあった「兵力が少ないほど効果が上昇する」いわゆる「万死」系計略は、これまで通り乱戦などでお互いに兵力を減らした後に計略を発動し必要士気の低さと、武力上昇値の高さで一気に畳み掛ける使い方が有効となる。万死系の計略は今回のカード追加で強力な超絶強化や妨害計略が加わり、さらに瞬発力が増加した。
そして、新たに加わったのが万死系とは正反対の「兵力が多いほど効果が上昇する」計略。最大兵力が上昇する新特技〈軍備〉を所持する武将の追加や、兵力が最大値を超えて回復する計略が同時に追加されたため、追加されたばかりにも関わらず計略効果を最大限に引き出すための選択肢が多く使いやすい。ぱっと見の武力上昇値のみで判断すると、万死系に劣って見えてしまうかもしれないが、当然ながら兵力が多いため、ぶつかり合える時間も長く、武力上昇値以上の効果を発揮する計略が多い。また、「地獄の悪鬼」を使用したのちに、ダメ押しで「万全なる鬼美濃」を使うといった計略コンボも非常に強力。まずは新しい計略を積極的に試してみよう！

武将名	計略名(必要士気)	計略効果	詳細
【SR】武田信虎	地獄の悪鬼(7)	武田家の味方の武力が上がる。その効果は兵力が増減するたびに変化し、対象の兵力が多いほど大きい。さらに効果中の味方が撤退するたびに他の効果中の味方の兵力が回復する。	兵力200%付近が上限で武力上昇+7。兵力が100%を超えた状態で武力が6上昇。兵力が100%を下回ると武力上昇値は5。約80%ほどで最低値となる。
【R】馬場信春	万全なる鬼美濃(3)	武力が上がり、兵力が最大兵力を超えて回復する。兵力が一定以下のときは兵力が回復しない代わりに、兵力が少ないほど武力が上がるようになる。	兵力100%以上で武力上昇+3、兵力回復約30%／兵力が100%を切ると効果が変化し、兵力約90%で武力上昇+3、兵力約70%で武力上昇+6、兵力50%未満で武力上昇+6。
【UC】小山田信有	万死の力萎え(5)	敵の武力を下げる。その効果は自身の兵力が少ないほど大きい。	最大兵力で相手の武力−2、兵力約50%で武力−3、兵力約30%ほどで武力−4、兵力約10%ほどで武力−5。

兵力を生かして押しつぶせ! 悪鬼・武田信虎デッキ

兵力が多いほど効果が上昇する【SR】武田信虎の「地獄の悪鬼」を主軸としたデッキ。武力が高く〈軍備〉を持つ武将のみで構成されており、開幕や士気を使用しない状況でのぶつかり合いにも強い。序盤は大筒の妨害と発射に徹し、士気が7たまったら「地獄の悪鬼」を使用し攻め込む。このとき、【C】小山田虎満を意識的に撤退させることで、兵力回復の恩恵を受け、前線を可能な限り維持しよう。また、試合中盤以降で士気が11以上ある場合は、戦場の中央でぶつかり合いになりそうなら【UC】内藤昌豊の「瑶林の采配」を使用し、相手が引き気味に展開しているなら【UC】大井の方の「御北の援軍」で最後のぶつかり合いに備えよう。「地獄の悪鬼」は兵力が低くとも武力が4上昇するため、相手に押し込まれてしまった緊急事態などでは、兵力回復を待たずに使用してもよい。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
武田073	【SR】武田信虎	3	騎馬隊	9	6	軍	地獄の悪鬼(7)
武田070	【UC】小山田信有	2	槍足軽	7	6	軍	万死の力萎え(5)
武田075	【UC】内藤昌豊	1.5	槍足軽	5	6	軍	瑶林の采配(4)
武田067	【UC】大井の方	1.5	弓足軽	5	4	魅 軍	御北の援軍(4)
武田069	【C】小山田虎満	1	槍足軽	3	1	軍	万死の構え(3)
			合計	29	23	魅×1、軍×5	

花田 勝 氏主君 注目の二枚

【UC】内藤昌豊

何かと必要となるコスト1.5の槍足軽で、特技に〈軍備〉を持ち、計略も使い勝手がいい。敵の大型計略に対して、お茶を濁して士気差を作るのもよし、メイン計略と合わせて使えば、とどめの一押しとしても十分使える。何より、この計略をコスト1.5の槍足軽が持っていることが強みです。

【2.2R】馬場信春

スペックこそ、コスト2で武力7、統率力6に〈軍備〉と及第点ですが、計略が優秀です。兵力がある状態では武力と兵力が上昇し、逆に、兵力が減っていれば、武力が10以上上昇します。兵力回復系の計略と合わせて使えば計略使用時の兵力の少なさといった不安要素も消せます。そして、これを士気3で使えるというのがお手軽でいいんですよ。

魔法のランプ主君 注目の二枚

【2.2R】甘利虎泰

僕は開幕を重視しているので、一目見て〈軍備〉と〈猛襲〉の特技を併せ持つ【2.2R】甘利虎泰が気に入りました。特技が優秀なのにスペックも武力8、統率力6と悪くない。今はまだ計略に関してはそこまで意識していませんが、スペック目的でも採用する価値があると思いますよ。

【R】諏訪姫

一度使うとやみつきになってしまうほど、計略の中毒性が高いです！ 効果時間は10カウント弱続きます。兵力が減るほど計略効果が上昇するので、計略を使う前は強気に突撃を狙って、危なくなっても計略の速度上昇効果を生かして離脱可能です。また〈疾駆〉とも相性がよく、最大効果時はまともに操作できませんでした(笑)。

今川家

Ver.2.2の特徴
1. 最大士気を犠牲にする大型計略
2. 対となる最大士気を増やす計略
3. 強力な騎馬隊の補強

最大士気を代償に圧倒的な戦力で蹂躙せよ!

今Ver.の今川家は、最大士気を犠牲にし、大きな効果を得る計略が最大のウリ！ その特殊な効果ゆえ、効果時間や最大士気の減少速度など、覚える要素や扱いは難しいが、それらのポテンシャルを最大限に引き出すことができれば今までに無い非常に強力なデッキが完成する。それゆえ、初見で全国対戦に挑むのは少々ハードルが高いので、慣れるまでは、群雄伝に追加された「今川伝」のストーリーを楽しみつつ、実戦に備えるのもアリ。

追加武将は不足していたコスト2.5の弓足軽や騎馬隊が追加され、激戦区のコスト1.5にも扱いやすい武将が追加されたことにより、前Ver.までの計略を主軸としたデッキも、デッキ構築の幅がグッと広がった印象だ。もちろん、今まで通りパーツとしても魅力的な武将が多く、最大士気を増やす計略などは複数の武家で構成されたデッキでも重宝する。Ver.1に次ぐ枚数の武将が追加された新たな今川家を存分に楽しもう！

注目武将ピックアップ

長時間持続する龍王の将配
【SR】今川氏親

今川家に満を持して登場した2.5コストの弓足軽。「龍王の大戦火」は今川家が得意とする長時間計略で効果時間は約67c。ラインの維持と、一定時間ごとに低下する最大士気をいかにフォローできるかがカギとなる。

武力のハンデは統率力で補え
【SR】北川殿

コスト1.5で武力3の騎馬隊というと見劣りしそうだが、必要士気3で統率力による戦闘ダメージを与えられる「灼熱の綺羅星」が強力！約13cと効果時間も長めなので、少ない士気で相手の低統率に対するけん制にもなる。

戦線を支える貴重な回復役
【2.2R】寿桂尼

武力5の〈魅力〉持ち騎馬隊というだけでも採用に値する武将。必要士気4で味方を回復する「統治の援軍」は少数の部隊に掛ければ、比較的短時間で一気に兵力が回復し、終了時に最大士気も増えるのでサポート役として有効。

戦場を駆ける新たな槍の息吹
【R】今川義元

「花倉の戦火」は約20cの間、武力、移動速度、槍の長さが上昇し、最大士気が上昇するたびに兵力が回復するが、効果中はかなりの速度で最大士気が低下する。新星3で加わる、敵を撤退させるたびに自軍の士気が上がる効果を活用したい。

最大士気を回復させる武闘派
【UC】朝比奈泰煕

〈軍備〉を所持した武力＆統率力ともに扱いやすい槍足軽。「統治の構え」は武力が4上昇し、約6cの効果時間終了時に最大士気を2上昇させる。最大士気が下がる大型計略の前線で戦う壁役として加えたい一枚だ。

敵を撤退させないことが決め手
【UC】福島正成

武力8で〈気合〉を持つため、ぶつかり合いに長けており、〈猛襲〉の効果で開幕にも強い。「戦禍の八幡」は最大で武力上昇が9と破格の性能だが、敵を撤退させると最大士気が3減少する。瀕死まで追い詰めたら、あとは味方に任せよう。

我が身を犠牲に今川の繁栄を！
【UC】今川氏輝

後方支援向きの〈制圧〉を持つ弓足軽。「当主の急逝」は自らが撤退する代わりに味方の武力を6上昇させ、さらに最大士気を上昇させる。「龍王の大戦火」との組み合わせはもちろん、単体でも十分に強力な計略だ。

コンパクトに最大士気を増やす
【C】冷泉為和

今川家にもコスト1の〈制圧〉持ち槍足軽が登場！「統治の援兵」は必要士気2で今川家の最も武力の高い武将の兵力を少々回復し、比較的気軽に最大士気を増やすことが可能となる。最大士気の増加をメインに考えて運用しよう。

今川家の新テーマ　最大士気の増減をコントロールせよ!

前記の通り、今川家に追加された計略は、最大士気の増減が計略効果に影響を与える、今までに無かったカテゴリーがメイン。ここでは改めて「最大士気が減少する計略」と、「最大士気が増加する計略」の関係性について解説していこう。

まず、「最大士気が減少する計略」は、各種上昇効果は大きいが、効果中や終了時に3以上最大士気が下がるものが多い。そのため、考え無しに連続してこれらの計略を使用すると、効果終了後にほとんどの計略が使用できなくなってしまう。ほかにも、長時間持続する【SR】今川氏親の「龍王の大戦火」などは、最大士気を上昇させる計略でフォローしないと、この計略だけで最大士気が底を尽くことも十分にあり得る。

そこで活躍するのが、対となる「最大士気が増加する計略」だ。これらは【UC】朝比奈泰熙の「統治の構え」など、計略効果終了時に最大士気が上昇するものが多いため、計略効果中に撤退することは避けたい。これらを互いに有効活用することで、今Ver.の今川家は最大限に力を発揮するのだ。

デッキを組む際は、まず各種計略の最大士気が増減するタイミングを把握し、そこから計略効果や兵種など、それぞれ有効な組み合わせを考えることが近道となる。従来のデッキに比べ少々覚えることは多いが、これらの関係性が機能すれば、前Ver.とは異なる新しい『戦国大戦』の楽しみを体感できるはずだ！

武将名	計略名(必要士気)	計略効果	詳細
【SR】今川氏親	龍王の大戦火(6)	【将配】自身と今川家の味方の武力が上がり、ラインが長いほど味方の武力が上がる。さらに効果中は自軍の最大士気が上がるたびに兵力が回復する。ただし徐々に最大士気が下がる。	距離に応じて、武力上昇が+2～5まで変化する。効果時間は約67c。効果中は約5Cごとに自軍の最大士気が1減少する。最大士気を1上昇させるごとに兵力が約10%回復する。
【UC】福島正成	戦禍の八幡(5)	武力と移動速度が上がる。その効果は計略発動時の自軍の最大士気が高いほど大きい。さらに突撃を当てた敵を吹き飛ばせるようになる。ただし敵を撤退させるたびに自軍の最大士気が下がる。	士気12で武力上昇9、士気9で武力上昇6、武力上昇6で武力上昇4。効果中に敵を撃破すると1部隊につき、最大士気が3下がる。
【UC】朝比奈泰熙	統治の構え(3)	武力が上がる。さらに効果終了時に自軍の最大士気が上がる。ただし、12より多くはならない。	自身の武力が4上昇する。効果時間は約6c。効果終了時に最大士気が2上昇する。
【UC】今川氏輝	当主の急逝(5)	今川家の味方の武力が上がり、自身は撤退する。さらに効果終了時に自軍の最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。	今川家の味方の武力を6上昇させるが自身は撤退する。効果終了時に対象となった部隊が1部隊残るごとに、最大士気が1上昇する。効果時間は約6c。

トドメは別の武将に任せた！「戦禍の八幡」デッキ

少々扱いが難しい追加武将の中でも、比較的扱いやすく、計略、スペックともに優秀な【UC】福島正成を中心としたデッキ。「戦禍の八幡」は最大士気が12の状況で使用すると並の超絶強化をしのぐほどの強さを発揮するが、敵部隊を撤退させてしまうと最大士気が3低下し、その後の「戦禍の八幡」の効果が低下してしまう。この事態を避けるためにも極力【UC】福島正成は兵力を削ることに終始し、トドメをほかの味方に任せたい。「戦禍の八幡」を警戒して撤退覚悟の戦い方をしてくる相手には「当主の逝去」や新星3の「花倉の戦火」による正面突破が裏の手となる。また、「戦禍の八幡」で最大士気が減少してしまった場合も「当主の逝去」を使用し最大士気を回復させよう。試合終盤の勝負所では最大士気の減少を気にせず「戦禍の八幡」で敵を片っ端から撃破していく戦術も有効だ。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
今川043	【UC】朝比奈泰熙	2	槍足軽	7	5	軍	統治の構え(3)
今川045	【UC】今川氏輝	1.5	弓足軽	4	6	制 魅	当主の急逝(5)
今川046	【R】今川義元	2	槍足軽	6	5	魅 新	花倉の戦火(5)
今川048	【UC】福島正成	2.5	騎馬隊	8	5	気 猛	戦禍の八幡(5)
今川052	【C】冷泉為和	1	槍足軽	2	5	制	統治の援兵(2)
		合計		27	26	制×2、魅×2、気×1、猛×1、軍×1、新×1	

花田　勝　氏主君　注目の二枚

【UC】福島正成

これはUCとは思えない強さですよ。すべての新カードの中でも、トップ3に入るカードです。とにかく計略が強力。敵部隊を撤退させると最大士気が低下するデメリットはありますが、タッチ突撃の吹き飛ばしで乱戦を回避すれば、とどめを刺さずに済むでしょう。采配系の計略と合わせてもいいですが、福島＋薬デッキも十分成立すると思います。

【SR】今川氏親

弓足軽の長時間計略は僕の好きなカードなのでオススメしておきます。「龍王の大戦火」は大筒戦に抜群の強さを発揮してくれるでしょう。計略効果で兵力が上昇するので、今川氏親を壁にしたライン上げも有効ですね。今回の取材では大筒戦でしか真価を発揮できませんでしたが、可能性を感じるので、皆さんと一緒に研究していきたいですね。

魔法のランプ主君　注目の二枚

【C】玄広恵探

「戦禍の調略」は、最大士気が下がるというデメリットがあるものの、士気4で相手の武力と統率力を5低下させる妨害計略としては破格の効果内容だと思います。さらに特技に〈伏兵〉を持っているのも強みですね。僕は妨害計略が苦手ということもあり、なおさら印象に残りました。完全に僕殺しスペックです（笑）。

【UC】今川氏輝

「当主の急逝」は、自身は撤退するものの、味方の武力が6上昇します。守りに使うと強いですが、攻めに使うのも強力です。自身が弓足軽なので、撤退してしまっても、残った騎馬隊でマウントの形にもっていけます。これも対戦してみて印象に残った一枚ですね。今回の今川家はパーツが本当に優秀な気がします。

上杉家

Ver.2.2の特徴
1. 味方の撤退状況に応じて強くなる新計略
2. 主力を支える低コスト武将が追加
3. デッキの主軸になる新たな騎馬隊が登場

あえて味方を犠牲に！ 復活と撤退を自在に操れ

上杉家の新たな武将たちは、「撤退中の味方の武将コスト」や「撤退中の味方の復活時間の合計」に応じて効果が増減する計略を所持しているのが特徴。ときには味方を意図的に撤退させ、残りの部隊への計略効果を高めて戦うという戦術が可能となった。また、上昇効果は高いが、その反動として使用時に味方の復活時間を増やしてしまう計略も追加された。これらはいずれも、上昇効果は高いが無計画に使用すると戦線が崩壊してしまうリスクも伴う。新たな時代の上杉家は、自ら意図した「撤退状況」を作れるよう立ち回ることが重要となる武家となった。今回の追加で一段と層が厚くなった低コスト帯の武将など、撤退役の武将を用意するのは難しくないはず。また、自分を犠牲にすることで味方を強化する武将も複数存在し、ただ前に進めて撤退させるだけでなく、計略を駆使した効果的な撤退も考えられる。追加武将を中心に、新たな上杉家の戦術をたん能しよう！

注目武将ピックアップ

味方の撤退を糧に戦線を維持

【SR】虎御前

武力、統率力ともに5で〈魅力〉持ちとデッキに組み込みやすい武将。味方の復活時間の合計に応じて武力と兵力が上がる「女虎の気品」は少々使う場面が限られるが、その分、効果が高く持続的な戦闘が可能となる便利な計略。

屍を越えて敵をせん滅せよ！

【SR】長尾為景

武力、統率力のバランスが良く、計略「天下無二の奸雄」の爆発力は驚異的。撤退中の武将コストが3以上で移動速度が上昇し武力が＋8される。デッキを組む際はこのコストを意識し、あらかじめ撤退する武将のアタリを付けておこう。

復活を補する華麗な軍師

【R】宇佐美定満

手薄な上杉家のコスト2槍足軽に待望の武力上昇采配を持つ武将が追加！「荘厳華麗」は部隊数に応じて味方の武力を上昇させ、さらに効果時間終了時に自軍の復活時間を短縮させる。主軸が撤退した際のフォローにも最適。

新たな謙信は最高コスト超新星！

【R】長尾景虎

コスト3の〈新星〉武将は唯一無二の存在！コストの重さと序盤のスペックに多少の不安は残るが【1.0SR】上杉謙信の「毘天の化身」と近い性質を持つ「天龍の化身」の爆発力は高く、新星3では必要士気が6に下がる。

味方を犠牲に突撃あるのみ！

【UC】本庄時長

【R】本庄繁長の祖父ということもあり、計略も「叛逆の銃弾」の騎馬隊版というような性能。撤退させる武将の武力が高いほど、武力、突撃ダメージ、移動速度が上がる計略は効果時間も約12Cと長く使いやすい。

いざというときの保険に

【UC】於フ子

ワントップ型デッキを支える〈魅力〉を持つコスト1、武力2の槍足軽。「郷愁の念」は自身が撤退する代わりに、最後に撤退した味方を復活させる。復活時の兵力は低めだが、徐々に兵力が回復するため非常に使いやすい。

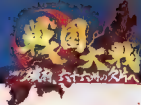
不足していた要素を的確に補う

【C】長尾晴景

上杉家に待望の〈魅力〉を持つコスト1の鉄砲隊が登場。「儚き夢の欠片」は、最も武力が高い上杉家の武将の武力を＋6上昇させる使いやすい計略。ワラデッキのパーツとしてはもちろん、どのようなデッキでも使いやすい武将だ。

味方壊滅時の強～い味方！

【C】上杉定実

「越後守護の反抗」は味方の復活時間を5c増やす代わりに自身の武力が上昇する。最大で武力が＋12となり、士気3の計略としては破格。敵陣に攻め込んだ際も、この武将さえ退却させれば、ある程度のカウンターを防ぐことも可能だ。

上杉家の新テーマ 味方の撤退と復活を管理し計略の能力を最大限に引き出す

今回追加された武将カードの計略は、「味方の撤退」に関連した要素が多いのが特徴。

【C】上杉定実と【SR】長尾為景は味方の復活時間を延長させてしまう代わりに、必要士気からは考えられないほどのプラス効果を得ることが可能となる。ただし、計略使用後に生存している部隊が壊滅すると一気に危機的な状況に陥るのは間違いない。ハイリスク＆ハイリターンな計略であるという認識を持ち、強化された武将は慎重に操作しよう。

【SR】虎御前は復活時間には影響を与えないが、撤退中の部隊の復活時間の合計によって計略効果が大きく変化する。復活時間は刻々と減っていくので、使用すべきタイミングが限られているが、うまく使いこなせば、この計略もまた必要士気以上の効果を得ることが可能だ。

逆に【R】宇佐美定満は復活時間を減らせる計略の持ち主。多くの部隊を対象にすればするほど味方の復活時間を減らせるため、主力の武将が想定外の撤退をしてしまった場合のフォローにも役立つ。

これらの計略を生かすためにはあらかじめ撤退役を想定したデッキの構築が求められる。計略を使用していない状態での兵種バランスはもちろん、計略を使用した際、撤退役が居ない状況での兵種バランスにも注意することが重要だ。下記に計略内容の一例を記載するので、どの状況で計略を使用するべきかの参考にしてほしい。

武将名	計略名（必要士気）	計略効果	詳細
【SR】虎御前	女虎の気品(5)	撤退している上杉家の味方の復活時間の合計値が高いほど上杉家の味方の武力と兵力が上がる。	復活カウント合計0＝武力＋2、兵力回復量ほぼ無し／復活復活カウント合計約30＝武力＋3、兵力回復量約40%／復活復活カウント合計約50＝武力＋4、兵力回復量約50%
【SR】長尾為景	天下無二の奸雄(6)	撤退している上杉家の味方の武将コストの合計値が高いほど上杉家の味方の武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに移動速度が上がる。ただし撤退している上杉家の味方の復活時間が増える。	効果時間約8カウント。撤退中の武将の復活時間は一律＋20秒延長。撤退コスト0＝武力＋4／撤退コスト1＝武力＋6／撤退コスト2＝武力＋7／撤退コスト2.5＝武力＋7／撤退コスト3＝武力＋8／撤退コスト6.5＝武力＋11／撤退コスト3以上からはさらに移動速度が上昇する。
【R】宇佐美定満	荘厳華麗(5)	上杉家の味方の武力が上がる。その効果は範囲内の味方の部隊数が少ないほど大きい。さらに効果終了時に撤退している上杉家の味方の復活時間を減らす。	部隊数1＝武力＋8／部隊数2部隊＝武力＋6／部隊数3部隊以下＝武力＋3／効果終了時に撤退している味方の復活時間を5カウント短縮。これは効果が終了した部隊数だけ重複する（2部隊が効果を終えたら10カウント短縮される）。

味方の撤退を糧に敵軍を蹂躙すべし！ 「天下無二の奸雄」デッキ

コスト1の三武将を撤退役とし、残り三枚の武将を集中的に強化していくデッキ。序盤から積極的に攻め、ぶつかり合いの中で撤退させて計略使用の下準備をする。撤退役三枚がしっかりと撤退していれば「天下無二の奸雄」使用後に武力だけでなく、移動速度も上昇し、並の采配が相手であれば真っ向から打ち勝てる。さらに各武将の撤退タイミングを近付けた状態で「天下無二の奸雄」を使用。その直後に「女虎の気品」を重ねることで、さらなる武力上昇と回復効果も加わり、一気に攻め上がることも可能だ。また、想定外の武将を撤退させてしまった際に、「荘厳華麗」や「郷愁の念」で部隊を立て直しやすいのも強みとなる。

「天下無二の奸雄」のみを使用する場合は、撤退役の武将をあえて戦場に配置したままにし、復活カウントを1で止めておくと便利だ。

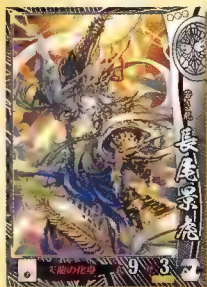
No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
上杉065	【R】宇佐美定満	2	槍足軽	7	7	伏	荘厳華麗(5)
上杉067	【SR】虎御前	1.5	騎馬隊	5	5	魅	女虎の気品(5)
上杉069	【SR】長尾為景	2.5	騎馬隊	9	5	魅	天下無二の奸雄(6)
上杉066	【UC】於フ子	1	槍足軽	2	3	魅	郷愁の念(3)
上杉070	【C】長尾晴景	1	鉄砲隊	2	5	魅	儚き夢の欠片(4)
上杉054	【C】山本寺景長	1	弓足軽	3	1	気	不屈の構え(4)
	合計			28	26	伏×1、魅×4、気×1	

花田 勝 氏主君 注目の二枚

【C】長尾晴景

上杉家待望のコスト1の鉄砲隊が来ました。計略もワントップの武力を上げるのに適していて完璧。武力上昇値も6ありますので、完全に文句無しの一枚ですね。薫デッキを使うならとりあえず入れておきたいマストな一枚になるのではないかと思います。【1.0SR】上杉謙信に使えば武力18になるので、そう簡単には対抗できないです。

【R】長尾影虎

今回の謙信はコストが下がってスペックはむしろ良くなったのではないかと思います。新星レベルが上がれば、計略使用時に武力11に対して三回の突撃で撃破できるのは強みだと思います。問題は開幕の新星レベルが低い状態。統率力が低いので、〈伏兵〉を踏めないのはなかなか厳しい。いかにして新星レベルをためられるかが肝心ですね。

魔法のランプ主君 注目の二枚

【SR】虎御前

スペックを見た瞬間は僕の【R】上杉景虎に変わる新カードになるかもと思いましたが、計略の効果内容が撤退している部隊が居る状況で効果を発揮するので、僕の立ち回り上ではなかなか難しいかなとは思います。ただ、それを差し置いても魅力的なスペックなので、計略の使い方を吟味してデッキを組んでみたいです。

【SR】長尾為景

毎回これが基準になっている気もしますが、やっぱりスペックがいいんですよ！【SR】虎御前もそうなのですが、個人的に単体強化系の計略は得意ではないので、采配系の計略となると、虎御前か長尾為景になってくるんですよね。

北条家

Ver.2.2の特徴

1、統率力による戦闘ダメージを与える計略
2、乱戦時に敵を吹き飛ばす新たな〈盾槍〉
3、使いやすい采配・陣形がさらに豊富に！

戦闘をトコトン楽しむなら北条家へ！

北条家の追加カードは槍足軽・騎馬隊・弓足軽の三兵種。計略も使いやすい采配・陣形が多数追加されたので、これまでと同様に部隊全体で攻め上がるオーソドックスな立ち回りは健在だ。

注目すべきは「統率力による戦闘ダメージを与える」新計略。ダメージが非常に高く、武力頼みの統率力が低い武将たちを一蹴できる。仮に統率力差で負けていたとしても、かなりのダメージを与えてくれるので、ぶつかり合いの強さはどの武家に対しても引けを取らない。

また、北条家独自の特技〈盾槍〉は、新計略により、乱戦時にタッチアクションで敵を吹き飛ばせるように進化するぞ。乱戦を仕掛けてくる敵部隊を弾き飛ばし、壁突撃を狙ってくる騎馬隊に対して迎撃のプレッシャーを与えよう。兵種相性の悪い相手との乱戦の対策にもなる。常に〈盾槍〉と槍撃を発生させて、無敵の近距離戦を仕掛けていこう。

部隊をそろえたぶつかり合いの強さはそのままに、槍撃や弓攻撃を生かした攻防が、さらに深みを増した。戦闘をとことん楽しみたい人にはもってこいの武家に仕上がっているぞ！

注目武将ピックアップ

高い統率力を誇る北条の始祖
【SR】北条早雲

武力は低めだが、統率力が11あり、計略使用時の爆発力は図り知れない。また神謀なのでラインを敵に切られることがなく初心者にも使いやすい。敵をラインに絡めて統率力を低下させ、統率力による戦闘ダメージを与えていこう。

汎用性の高さがウリ
【2.2R】北条氏康

〈新星〉持ちゆえに初期スペックは低めだが、計略によって、強固な防衛力を発揮する。〈盾槍〉は乱戦後、1カウントもたたずに発生。鉄砲を防ぎ、同時にタッチアクションで敵を吹き飛ばせる。騎馬隊での壁突撃も防げる優れものだ！

試合終盤で真価を発揮
【R】北条綱成

初期スペックは統率力が低く、武力もコスト2としてはあと一歩。しかし、〈新星〉を持つので、レベルが上がる終盤は最強のコスト2の槍足軽へと変貌していく。計略を使い、鉄砲隊の攻撃と壁突撃を防ぐ壁役として使っていこう。

脅威の戦闘ダメージ！
【R】伊勢新九郎

「興国の流星」の統率力による戦闘ダメージが超強力。速度上昇効果を生かし、連続して突撃を決めれば、スペック以上のせん滅力を発揮してくれる。なお、統一名称は「北条早雲」で、【SR】との併用はできないので注意しよう。

使い勝手のよさがポイント
【UC】荒木兵庫

バランスのいいスペックに、計略は効果時間が20カウントオーバーと非常に長い。〈疾駆〉を駆使して乱戦しないように距離を保ちつつ槍撃を繰り返すことで、統率力によるダメージを蓄積していこう。

必要士気が低い便利な双陣
【UC】大道寺太郎

スペックはまずまずで〈制圧〉の特技も持つ。計略は士気3で使えるため、開幕のぶつかり合いで勝ったときは敵を逃さずせん滅し、連続突撃でダメージを稼いだり、主力を逃がしたりとさまざまな場面で手軽に使える。

陣形＋采配でコンボを決めろ
【UC】北条氏綱

北条家特有の計略範囲外に出るとダメージを受けてしまう陣形を持つが、新星3になると、そのペナルティが無くなり、動きに制限が掛からずに済む。必要士気も低いので、ほかの計略とのコンボを積極的に狙っていこう。

【SR】北条早雲のお供に
【C】在竹兵衛

統率力に秀でたスペックは、計略との相性が抜群！ 武力の高い味方を壁にして、後方から弓矢を放てば、非常に頼りになる援護役として機能してくれるぞ。高武力かつ低統率力の敵から狙って、一掃していこう。

北条家の新テーマ 統率力を生かして効率よくダメージを与える

北条家の新たな特徴である、統率力による戦闘ダメージを与える計略を中心にデッキを組むとしたら、統率力が高い武将だけを集めてデッキを組めばよいのか？ これは必ずしも正解というわけではない。まず、統率力によるダメージを与えられるようになるといっても、防御面まで強化されるわけではない。高武力の相手に捕まってしまえば、こちらも武力によるダメージを受けてしまうのだ。

そのため、統率力が高い武将をそろえつつも、最低限の武力を確保したデッキを構築するのがいい。前ページでも述べたように、相手の方が統率力が高くとも、かなりのダメージを与えられるので、【SR】北条早雲を使う場合でも、多少統率力が低くとも武力が高く、壁となってくれる武将を一枚は用意しておきたい。

その上で、壁となる武将以外はなるべく乱戦しないようにし、槍撃や弓攻撃といった兵種アクションを駆使して、統率力による戦闘ダメージを与え続けることが重要になる。

また、既存のデッキを新カードで補強していきたいのならば、〈盾槍〉を強化する計略を使う武将をデッキに組み込んでみよう。今まで以上の対応力を発揮し、北条家の十八番である采配と陣形を駆使した力押しがより強力になる。

武将名	計略名(必要士気)	計略効果	詳細
【SR】北条早雲	千頭の却火(7)	自身と北条家の味方の武力と統率力が上がる。さらに統率力による戦闘ダメージをあたえられるようになる。その効果は兵種アクションによる攻撃であればより大きい。ラインに接触した敵は、一定時間統率力が下がるようになる。	効果時間約10.5カウント。武力が+4、統率力が+3される。ラインに接触した敵の統率力を−3となる。
【R】伊勢新九郎	興国の流星(5)	統率力と移動速度が上がる。さらに統率力による戦闘ダメージをあたえられうようになる。その効果は突撃であればより大きい。新生3:さらに武力が上がり、突撃準備オーラ中と突撃中の武力によるダメージを軽減する。	効果時間約7カウント。統率力が+4、移動速度が1.9倍に、超新星時は武力が+4となる
【2.2R】北条氏康	鉄壁の采配(7)	北条家の味方の武力が上がる。さらに特技「盾槍」を持っている槍足軽であれば敵と乱戦中に一定時間後に「盾槍」が発生し、タッチすると敵を吹き飛ばすことができるようになる。新生3:必要士気が下がる。	効果時間約8カウント。武力が+4となる。超新星時には必要士気が6に減少。乱戦時の弾き飛ばしは1カウントたたずに発動可能となる。
【UC】北条綱成	完・全・鉄・壁(6)	武力が上がり、武力によるダメージを軽減するようになる。さらに敵と乱戦中に一定時間後に「盾槍」が発生し、タッチすると敵を吹き飛ばすことができるようになる。新生3:さらに「盾槍」全方位に発生するようになる	効果時間約6.5カウント。武力が+5。前後左右に〈盾槍〉が発生し、どの角度から鉄砲を打たれても効果を発揮。乱戦時の弾き飛ばしは1カウントたたずに発動可能になる。

その謀略、神のごとし！ 統率力を生かして敵を撃滅せよ！

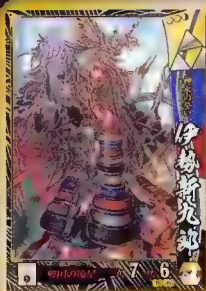
【SR】北条早雲を中心としたデッキで戦い方はシンプル。「千頭の却火」でひたすら敵を蹴散らしていくのみ。この計略は効果時間が長めなので、中央でぶつかり合いになったら、突っ込んでくる相手にこちらも飛び込んでいくのではなく、近中距離を保ち、槍撃や弓攻撃で、じっくりとダメージを与えていくのが有効だ。

こちらから攻め上がる場合も同様に、常に距離を取りながら戦いたい。

また、この計略は防衛時にも強く、左右の端からそれぞれ在竹と早雲を、攻城を防ぎたい中央部分から残りの槍足軽を出城させて、攻城している敵をラインですっぽりと巻き込みつつ、弓の攻撃と騎馬の突撃を狙うことができるのだ。

終盤に士気が余っているようなら、味方を分散させ、各種双陣を早雲と二人で発動させることで一気にせん滅を狙おう。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
北条048	【SR】北条早雲	2.5	騎馬隊	7	11	盾 魅	千頭の却火(7)
北条014	【UC】富永直勝	2.0	槍足軽	8	3	盾	青備の双陣(4)
北条043	【UC】大道寺太郎	2.0	槍足軽	7	7	制	駿馬の双陣(3)
北条042	【C】在竹兵衛	1.5	弓足軽	5	7	疾	灼熱の崩弓術(3)
北条046	【C】南陽院	1.0	槍足軽	2	2	魅	堅固の采配(3)
			合計	29	30	盾×2、制×1、魅×2、疾×1	

花田 勝 氏主君 注目の二枚

【R】伊勢新九郎

武力、統率力は少々低めですが、計略の戦闘ダメージが非常に高いです。よく武力は高いが統率力が低いといったバランスの武将がいますが、そういった武将は二回の攻撃で撃破可能です。ワントップ型の薬デッキにはかなりのメタになるのではないでしょうか。バラバラに動けば新九郎にやられ、まとまったら【R】北条幻庵の「金剛火牛の計」など、夢が広がる一枚です。

【SR】北条早雲

この武将の本当の強さを味わいたかったら、灼熱系の計略と合わせて使ってみてください。本当にインパクトがありますから！ 【C】在竹兵衛などと合わせて使ってみても良さげでした。ただ、効果時間が少々短いというのがネックになりそうです。むしろ灼熱系の計略を使用した後にこれを使うのがいいかもしれません。

魔法のランプ主君 注目の二枚

【UC】北条氏綱

士気4の計略が使いやすいと思います。デメリットは北条家特有の範囲から出るとダメージをくらうといったものですが、効果範囲がかなり広く気になりませんし騎馬隊なので、陣形の位置の修正もしやすいです。序盤は主役、後半もサポートと終始に渡り活躍してくれそうな一枚ですね。

【C】在竹兵衛

通常でも弓足軽の移動速度はかなり早い方だと思いますが、それに〈疾駆〉を持っているので本当に使いやすかったカードですね。計略も槍足軽の槍が消えるというかなり優秀な内容だと思います。敵にしたら、真っ先に突撃したくてしょうがない存在になりそうです（笑）。

浅井朝倉家

Ver.2.2の特徴

1. 浅井家の追加武将は敵の復活時間を減らす
2. 朝倉家の追加武将は敵の復活時間を増やす
3. 追加されたのは騎馬隊と槍足軽のみ

何度も撃破？ それとも復活させない？

今回追加された武将は"浅井朝倉家全体"として見れば不足していたコスト帯にバランス良く追加されている印象だが、浅井家として考えると騎馬隊武将のみの追加となる。それらは計略による武力上昇値などが高い反面、撤退させた敵の復活時間が減少するというデメリットを持つ。

一方、朝倉家の新たな武将は槍足軽が中心。計略も浅井家とは逆に倒した武将の撤退時間を増やす計略が強みとなっている。この真逆の性質を持つ浅井家、朝倉家の計略を使い分け、敵軍の復活時間をコントロールする「荒らし戦術」こそが新たな浅井朝倉家の真骨頂といえる。

注目武将を解析！

【R】浅井長政は特技〈新星〉を持ち、計略「若鷹の正道」も敵の復活時間が短くなってしまうが味方の武力を6上昇させる強力な采配だ。大筒戦や戦場中央でのライン堅持に使うのであれば、デメリットはあまり気にならないはず。
【SR】朝倉孝景は、最速のタイミングで使用しても試合終盤まで持続する神謀「超越者の跋扈」が強力！長時間計略の新たな選択肢としてオススメしたい武将だ。

猛進する江北の覇王

【SR】浅井亮政

「江北の覇王」は、突撃準備中にカードを回転させることで武力が9上昇し移動速度も上がるが、撤退させた武将の復活時間も減ってしまう。可能ならトドメはほかの武将に担当させよう。

真の武士の進撃を見よ！

【SR】朝倉教景

前線に立つ槍足軽に最適な〈軍備〉を持つ。高コスト武将。「不敗の巧将」は敵を撤退させる度に効果時間が約2c延長され、敵部隊が城から出る度に兵力が約10%回復する。

浅井朝倉の新テーマ 敵の復活時間を掌握する

コスト1の【SR】浅井鶴千代からコスト2.5の【SR】浅井亮政まで、幅広く騎馬隊が追加された浅井家。機動力はもちろん、正面からのぶつかり合いにも長けているが、敵の復活時間を減らしてしまう計略が多いため、直接攻城戦には少々不向き。逆に朝倉家の武将は、計略によって敵の復活時間を伸ばすことができるので、カウンターや、敵城への直接攻城の場面で役立つことが多い。このように浅井家と朝倉家の武将たちは180度正反対の性質を持っているようだが、同居させることは不可能ではない。主軸となる計略をそれぞれから持ち寄れば、敵の動きに臨機応変に対応できる「いやらしいデッキ」の構築も可能となる。

ローテーションは許さない！ 「不敗の巧将」デッキ

【SR】朝倉教景の「不敗の巧将」は敵部隊が出城するごとに兵力が回復する今までに無かった性質を持つ計略。敵部隊からしてみれば攻城妨害のローテーションがしにくくなるため、非常に厄介な存在となる。そこに武力上昇値の高い「江北の覇王」や「若鷹の正道」を重ねられると、復活時間が減っても素直に城から出づらくなるというジレンマに陥るはず。

しかし、残念ながら「不敗の巧将」の初期効果時間は約12cと特別長いわけでは無いので、あくまで敵城付近で計略を使用する必要がある。「腐敗の罠」などを使用し、強制的に自城に戻りたくなる状況を作り出したい。まずは浅井家の武力上昇値が高い計略を主軸に、積極的に敵城に攻め込み、相手を各個撃破し、敵城に張り付く隙を狙おう。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
浅井朝倉042	【SR】浅井亮政	2.5	騎馬隊	8	7	魅 軍	江北の覇王（5）
浅井朝倉044	【R】浅井長政	2	騎馬隊	6	4	魅 新	若鷹の正道（6）
浅井朝倉048	【SR】朝倉教景	3	槍足軽	9	8	魅 軍	不敗の巧将（5）
浅井朝倉029	【SR】朝倉義景	1.5	槍足軽	4	6	伏 柵 魅	腐敗の罠（3）
			合計	26	25	伏×1、魅×4、柵×1、軍×1、新×1	

花田 勝 氏主君 注目武将

【SR】浅井亮政

パワーアップさせる条件が、計略説明では"カードを回転させる"と書いてありますが、実際はカードをちょっと傾けるだけなので簡単。使いやすい一枚だと思います。これで武力17まで上昇しますからね。デメリットもそこまで気にならないですし、ほかの士気5の速度上昇系の計略と比べてもかなり優秀です。ただし、突撃準備状態中でないと付加効果を発動できないので、どちらかというと突撃をメインにした運用が基本になりそうですね。

魔法のランプ主君 注目武将

【R】浅井長政

計略の費用対効果が破格です。「瀬田に旗を立てよ」とぶつかっても押し負けない強さに惹かれます。撃破した敵の撤退カウントが減少するデメリットは、敵城に張り付いている状態で使えば、いくら撤退カウントが短くなっても攻城はできそうですし、そこまで影響なさそうだなと。また、戦場中央でのぶつかり合いは痛み分けとなり攻め込めない展開が多かったので、ここでもデメリットを感じることはないのではないかと思います。

本願寺

Ver.2.2の特徴
1. 足軽の新たな攻撃「仏撃」
2. 乱戦中に射撃可能な鉄砲計略
3. コスト２以下の優秀なデッキパーツの追加

これぞ時代を変える新たな戦術!?

今Ver.の本願寺は、いろいろな意味で衝撃を与えた足軽によるタッチアクション「仏撃」を追加する二名の武将が異彩を放っている。web生放送などの影響で、ついネタ的な解釈をしてしまいがちだが、非常に強力な計略となっており、本願寺の新たな戦力として申し分ない性能を誇る。

また、仏撃の影に隠れてしまいがちだが、雑賀衆の鉄砲隊にも乱戦中に射撃可能となる非常に強力な計略が追加された。これらはいずれもコスト2以下の武将となるため、前Ver.の主力計略に追加されたパーツとなる武将を加え、より完成された本願寺単独のデッキ運用が可能となった。

注目武将を解析!

【SR】本願寺蓮如は、本願寺の足軽が仏撃可能となり、ラインに触れた槍を消す効果を持つ神謀「仏罰覿面」が強力。ただし、効果時間は約10cで、必要士気も7と少々重いため、効果的に運用するために敵城に張り付いた場面で発動したい。【C】土橋重隆はコスト1.5の鉄砲隊で武力6、〈猛襲〉を持つハイスペック武将。「狙撃の構え」は必要士気2と使いやすく、効果時間も約15cと、これまた破格の性能となっている。

超長時間持続する仏の進撃

【UC】本願寺実如

仏撃が可能となる計略「仏撃の構え」は、なんと驚異の40cを超える効果時間を持つ! 仏撃は家宝装備効果で移動速度を上昇させることで、準備状態への移行が早くなるのでオススメ。

これが全盛期の実力!

【R】鈴木重意

こちらも破格の能力と、本願寺の武力を4上昇させ、鉄砲隊であれば乱戦中も射撃が可能となる強力な采配を持つ武将。新生3では必要士気が5となり、大型の計略コンボも可能となる。

本願寺の新テーマ 仏撃の構えで本願寺の苦手要素を克服!

再三にわたり紹介しているが、やはり今回の本願寺は「仏撃」による戦力アップが非常に大きい。デッキに効果時間の長い【UC】本願寺実如を一枚採用することで、今まで一方的に蹂躙されることが多かった高コストの騎馬隊を含むデッキとも十分に戦えるはずだ。特にオーソドックスな騎馬槍デッキに対しては、乱戦の相性差が発生したことにより「近寄られるまで射撃→密着されたら鉄砲隊を壁にした仏撃」という一連の流れで、多少武力が負けていても、十分に追い払うことが可能となった。

また、今回も非常に使いやすい鉄砲隊が追加されているので、鉄砲隊が不足しているほかの武家との組み合わせも有効だ。

敵城に張り付いて仏撃あるのみ! 仏罰覿面デッキ

【SR】本願寺蓮如の「仏罰覿面」を発動し、仏撃マウントによる直接攻城を狙う本願寺デッキ。序盤は〈猛襲〉と〈伏兵〉で相手にプレッシャーを与えつつ大筒発射を狙い、士気が11ほどたまったら一回目の仏撃マウントタイム! 相手部隊が引き気味に展開しているならば「脱兎の如く」で一気に攻城ラインまで攻め込み、そのまま「仏罰覿面」に繋げよう。マウントの際は【SR】本願寺蓮如を城門に、その両サイドに【C】土橋重隆＋【C】鶴首と、【UC】願証寺証恵という状況を作り、残りの二枚でひたすら仏撃マウントを取る。防衛部隊はどうしても神謀のラインに接触し槍が消えてしまうため、ラインが出ている間は基本的に迎撃を気にせず、ひたすら最速で仏撃を繰り出し、可能であればそのまま落城を狙おう!

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
本願寺043	【SR】本願寺蓮如	2	槍足軽	6	10	柵 魅	仏罰覿面(7)
本願寺041	【C】土橋重隆	1.5	鉄砲隊	6	1	狙 猛	狙撃の構え(2)
本願寺042	【UC】本願寺実如	2	足軽	8	5	猛	仏撃の構え(4)
本願寺003	【UC】願証寺証恵	1.5	足軽	5	5	伏	脱兎の如く(4)
本願寺009	【C】下間頼成	1	足軽	4	1	ー	一向宗の足止め(3)
本願寺019	【C】鶴首	1	鉄砲隊	2	2	狙	鶴首落とし(3)
			合計	31	24	伏×1、柵×1、魅×1、狙×2、猛×2	

花田 勝 氏主君 注目武将

【SR】本願寺蓮如

予想外の新要素なので使っていても楽しいカードだと思います。しかも、ただ楽しいだけではなく、計略が使いやすいのも好印象でした。ただ、あえて言うなら、ほかの神謀に比べると敵に対する妨害効果が少ない気もします。士気7で槍足軽の槍を消すだけというのはちょっと物足りないかもしれません。もちろん仏撃中に迎撃を受けないという意味では効果的だと思いますので、「脱兎の如く」などで移動速度を上げてガンガン仏撃を当てたいですね。

魔法のランプ主君 注目武将

【C】下間頼慶＆【UC】本願寺実如

【UC】本願寺実如は大好きなコスト2の壁となるカードです。武力が9あるので、たとえ計略の基本武力上昇が1しかなくても二桁だと、なんだか強そうに見えますよね!? ん……、そう見えるのは僕だけですか……。
【UC】本願寺実如は〈猛襲〉を持っているのもいいですね。今回の本願寺の目玉ともいえる仏撃は予想以上の強さでした! なんだか本願寺に騎馬隊が追加された印象です。

毛利家

Ver.2.2の特徴
1. 追加武将は弓足軽と槍足軽のみ
2. 弓足軽を強化する采配が追加
3. 使い勝手のよい槍足軽の追加でバランスが向上

毛利の特徴がさらに特化!

今回の追加武将は弓足軽と槍足軽のみ。それぞれの兵種は前Ver時点でも強力ではあったが、武力に特化したコスト2の槍足軽や、コスト1.5の〈焙烙〉を持つ槍足軽、全体の移動速度を上昇させる采配を持つ武将など、枚数は少ないながらも的確な補強が加わり、今まで活躍していたデッキの完成度をさらに底上げすることが可能となった。

新武将を主軸としてデッキを組む場合は、自然と【2.2R】毛利元就を中心に組むことになる。計略使用時に追加される新たな兵種アクション「強弓」は、今後の毛利家を左右する重要な要素となる。

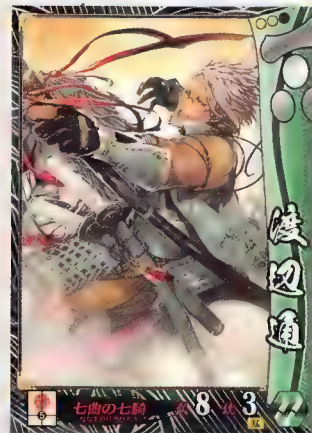
注目武将を解析!

この二名の武将が持つ計略は、どちらも効果時間が長く、【R】杉大方の「暁光の采配」が約28カウント、【UC】毛利興元の「酒難の相」は約26カウントほど継続する。

効果時間を生かし、攻勢に転じる前に使用しておくことで真価を発揮する。「暁光の采配」は高統率力の武将と組ませ、相手に押されない状況を作り、「酒難の相」は弓足軽を多めに採用したデッキでのヒット＆アウェイ戦法が有効だ。

弓足軽に新たな可能性を！

【2.2R】毛利元就

計略は武力が4上昇し、新兵種アクション強弓が使用可能となる。強弓で射撃しながら移動可能な距離はカード縦半分ほど。逃げる相手への追撃や、後退しながらの射撃が強力だ。

待望の高武力槍足軽

【R】渡辺通

〈猛襲〉を持つ高武力槍足軽。計略効果は範囲に二部隊を入れることで最大効果を発揮。武力が6上昇し、兵力も約60%回復。計略効果終了後に減少する兵力も約50%と使いやすい。

毛利家の新テーマ　弓の集中攻撃で相手を各個撃破

【2.2R】毛利元就は、今回から追加された兵種アクション、強弓を使いこなすことで真価を発揮するため、少々操作に慣れが必要だ。ただし、使いこなすことができれば計略の効果時間も約10cと長く、強弓をヒットさせることで相手の武力と統率力を味方一体につき2ずつ低下させる。

強弓による移動可能距離はやや短め。慣れるまでは盤面のカード半分ほどの距離を目安に攻撃しつつ移動可能な距離の把握と、停止してから再度強弓が可能となるまでの間隔を覚えよう。停止してから再度強弓が可能になるまでの時間は1カウントもないので、慣れれば細かく連発することも可能となり、計略使用時の火力も一気に向上するはずだ！

丁寧な下準備を!　七曲の七騎＆厳島の恩寵デッキ

【2.2R】毛利元就を主軸に大筒戦を繰り返し、じっくりとせん滅のチャンスをうかがうデッキ。基本的に序盤は無理に攻めず、合計コスト3.5の〈制圧〉を生かし大筒の発射回数で優位に立ちたい。ただし、不用意に攻め上がってきた高コストの騎馬隊に迎撃を取れた場合などは、カウンターを仕掛け直接攻城や積極的な大筒妨害を狙う。大筒発射を阻止しようとする相手には、弓足軽の集中攻撃で各個撃破を狙うのが理想。相手が大型計略で押し込んでくる場合は【R】渡辺通以外の武将を前に出し、頃合いを見て「七曲の七騎」を使用し士気差を作る。その際は極力高いラインで相手を足止めするよう心掛けよう。これを繰り返し、終盤に士気と超新星が溜まったなら【SR】毛利輝元との計略コンボで一気に勝負に出よう！

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
毛利045	【2.2R】毛利元就	2	弓足軽	6	8	柵 魅 新	厳島の恩寵(7)
毛利046	【R】渡辺通	2	槍足軽	8	3	猛	七曲の七騎(5)
毛利042	【R】杉大方	1.5	弓足軽	5	6	魅	暁光の采配(4)
毛利043	【UC】毛利興元	2	弓足軽	7	5	制 軍	酒難の相(3)
毛利038	【SR】毛利輝元	1.5	槍足軽	4	7	制 魅	三弓の下命(5)
			合計	30	29	制×2、柵×1、魅×3、軍×1、新×1	

花田　勝　氏主君　注目武将

【UC】毛利興元

計略の効果時間が衝撃の28カウント！　デメリットの兵力減少効果は気になりません。弓を撃って、近付かれたら離れて、また弓を撃つといった行動が士気3で使えるのはすごいですよ！　ただ、個人的に悲しいのはコストが2なので、【SR】毛利元就と一緒に使いにくい点ですね。それでも弓足軽をたくさん入れたデッキに組み込んで使うのも全然アリです。必要士気の低さを生かして、士気差を作っていきたいですね。

魔法のランプ主君　注目武将

【R】渡辺通

毛利家唯一のランプスペックです（笑）。可能性を感じたので、今回の取材でかなり使い込んでみましたが「七曲の七騎」を使った大筒戦が強力でした。【SR】毛利元就の「謀神の掌上」と組み合わせても面白そうですよ。【SR】毛利元就を出して、その後、「七曲の七騎」を使い全員を城内に入れる。そしてまた【SR】毛利元就を出す。これをエンドレスループ（笑）すれば、ランプループの完成です（笑）。冗談はさておき、本当に強いカードだと思いますよ！

島津家

Ver.2.2の特徴
1. 発動中に効果を切り替える「いろは陣形」
2. 追加武将のほとんどが特技〈疾駆〉を持つ
3. 「いろは陣形」と既存采配の組み合わせ

計略と特技に強力な追加要素！

今回島津家に追加された武将は戦国数寄を入れて七枚。そのうち六枚が移動速度を上昇させる特技〈疾駆〉を所持している。もともと〈車撃〉による移動しながらの射撃など素早い動きが得意だった島津家がさらに活発になった。また、陣形発動中の武将にタッチすることで計略の効果を変更可能な陣形「いろは陣形」の追加や、島津家では初の統率力に依存したダメージ計略など、計略面でも効果的な追加武将が加わっている。

これらの新要素に「翔ぶが如く」や「釣り野伏」など、既存の強力な采配と組み合わせてバージョンアップした島津デッキを完成させよう！

注目武将を解析！

【UC】種子島恵時は、〈疾駆〉と〈車撃〉を併せ持つ鉄砲隊。得意の射撃によるヒット＆アウェイ戦法はもちろん、〈疾駆〉を生かして低統率力の相手を押し出す場面でも活躍する。計略「試作種子島」は射程距離が約半分となり、効果時間も短めだが、必要士気4で島津家の味方の鉄砲隊の武力を5上昇させる。
【C】島津忠将は、コスト1.5の槍足軽としては破格の能力が最大のウリのスペック要員だ。

戦場のいろはを兼ね備えた陣形

【SR】島津忠良

「いろは歌」は武力上昇、兵力回復、弾数回復、敵の移動速度低下を兼ね備えた万能陣形！　効果時間も約30cと非常に長い。さらに本人も武力、統率力、特技ともに非の打ちどころが無い！

貴重な統率依存のダメージ計略

【R】常盤御前

島津家では初めての統率力に依存するダメージ計略「人魚の涙」が強力。効果範囲に三部隊を捉えれば統率力2の武将に対して100%を超えるダメージを与えることが可能だ。

島津家の新テーマ　いろは歌を使いこなせ！

【SR】島津忠良の「いろは歌」は"い・ろ・は"に割り振られた三種類の計略効果を切り替えられる強力な計略なので、ぜひとも使いこなしたい。

まず計略発動時に"い"に割り振られた「島津家の味方の武力が上がる」陣形が発動。味方の武力を4上昇させる。この状態で気持ち長めにカードをタッチすると、「島津家の味方の兵力が徐々に回復し、弾数の回復速度が上がる」"ろ"の効果が発動。さらにタッチすることで"は"の「敵の移動速度を下げる」効果が発動するし、"は"の状態でタッチすると再び"い"に戻る。い→ろ→はの順でのみ効果を切り替え可能な点と、陣形を発動している本人の兵力管理に注意して強力なデッキを運用しよう！

いろは陣形で常に戦場を制圧！　いろは歌デッキ

【SR】島津忠良の計略「いろは歌」で終始戦場で大筒戦を展開するデッキ。「いろは歌」の士気がたまるまでは、【SR】島津忠良と〈車撃〉を持つ鉄砲隊で無理のない大筒戦を展開。そして、士気がたまったら「いろは歌」を発動し相手の大筒を止めながらの積極的な大筒戦に切り替える。まずは武力上昇の"い"で鉄砲隊の火力を上げ、兵力が減ってきたら"ろ"で回復。相手が攻め上がるなら"は"で移動速度を下げつつ鉄砲隊の射撃で迎撃しよう。"ろ"の移動速度低下は通常状態の騎馬隊が突撃準備状態に入れないほど強力なので、手によってはこの効果を優先して使用することも有効だ。また、操作量が多くなってしまうが、慣れてきたら"い"と"は"を繰り返すことで鉄砲隊の火力を大幅に向上させることが可能だ！

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
島津044	【SR】島津忠良	2.5	槍足軽	8	7	魅 疾	いろは歌(7)
島津045	【C】島津運久	2	鉄砲隊	7	6	制 車	乱射の構え(3)
島津047	【R】常盤御前	1	鉄砲隊	1	6	魅 車	人魚の涙(6)
島津004	【UC】伊集院忠棟	1.5	鉄砲隊	5	6	制 車	薩摩隼人の護り(3)
島津014	【UC】肝付兼盛	1	槍足軽	2	3	柵	不屈の構え(4)
島津033	【C】入来院重時	1	鉄砲隊	3	3	車	不屈の構え(4)
			合計	26	31	制×2、柵×1、魅×2、車×4、疾×1	

花田　勝　氏主君＆魔法のランプ主君　共通の注目武将

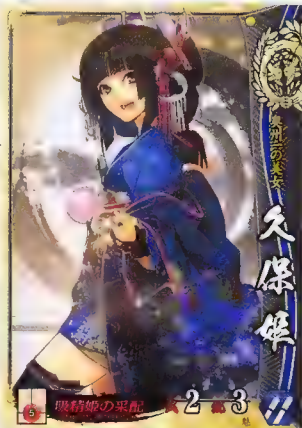
【SR】島津忠良

花田　勝　氏（以降、勝氏）　さすがにここは【SR】島津忠良で一致しましたね。
魔法のランプ（以下、ランプ）　ですね。使ってて面白いし、強いし言うことなしですよ！
勝氏　タッチアクションで計略効果が切り替わるというのが、単純に楽しそうですよ。
ランプ　タッチするとすぐに切り替わってくれます。使いたい陣形を任意で切り替えられるので、かなり使いやすいと思います。
勝氏　長時間計略だから、ほかの采配との組み合わせもよさそうだね。「いろは歌」を使った後に、「釣り野伏せ」、「飛ぶが如く」といった感じで強力な采配と組み合わせてもいいかもしれません。"島津日新斎"じゃなければなー。
ランプ　このカードはいろいろなデッキで幅広く使っていける一枚だと思います。敵城に張り付くこともできますし、もちろん大筒戦も可能です。武力を上げつつ、適度に回復しながら戦っていく感じになりそうですよね。
勝氏　欲しい効果が全部そろっているって感じです。ぶつかり合うときは"い"にして武力を上げ、鉄砲を打ってリロードする時は"ろ"と"は"に切り替える。これ一枚でいろいろできちゃう。
ランプ　けど僕は鉄砲隊が使えない……。
勝氏　これを機に練習してみたら⁉

伊達家

Ver.2.2の特徴
1. 乱戦した相手の武力を下げる吸精
2. ダメージを与えた分、兵力を回復する吸血
3. 屈指の性能を誇る強力なコスト1武将

新計略は混戦で輝く!

伊達家の追加武将も枚数は少ないながら、伊達家の特性に合った強力な計略を持つ武将がそろっている。敵と乱戦した際に、敵の武力を下げる「吸精」と名の付いた二つの計略や、与えたダメージにより自軍の兵力を回復する「吸血鬼の夜会」などは、武力が高く〈気合〉を持つ武将の多い伊達家の得意分野である"ぶつかり合いでの混戦"をより強化してくれる計略だ。そのほかにも、士気5で使用可能な統率力依存のダメージ計略や、統率力を上昇させる計略など、今までの伊達家には無かった計略がそろい、応用力の高いデッキの構築が可能となった。

敵の武力を吸い尽くせ!

【SR】久保姫

「吸精姫の采配」は自軍の武力を2上昇させ、乱戦した相手の武力を2下げる。この武力低下は複数の部隊が接触することで重複するため、並の采配なら一気にせん滅が可能だ。

敵の兵力を吸い尽くせ!

【R】伊達晴宗

「吸血鬼の夜会」は、その名の通り相手に与えたダメージに応じて、自身の兵力が回復する神謀。さらに、ラインに接触した敵部隊の武力を下げる強力な効果を持つ。

注目武将を解析!

【R】中野宗時の「炎血の計」は必要士気5で使用可能な、自身を中心とした円形の統率力依存ダメージ計略。さらにダメージを与えた部隊数に応じて自身の兵力が回復する。【R】桑折景長は味方の統率力を4上昇させ、相手の統率力を3低下させる、伊達家には珍しい統率力を操作する計略。イラストからも分かる通り、これらの計略は対になっており、非常に強力な計略コンボとして使用可能だ。

伊達家の新テーマ 乱戦が最大の攻撃方法!?

どの武家にも増して、的確かつ強力な武将が追加された伊達家。特に【SR】久保姫の「吸精姫の采配」が今バージョンの伊達家のカギを握るといっても過言ではない。兵種アクションや特技〈気合〉などが影響し、もともと非常に高い乱戦力を誇る竜騎馬隊が「吸精姫の采配」により他の追随を許さぬほど強化されたのだ。下記のデッキでも触れているが、相手が「吸精姫の采配」を警戒し、ばらけるようなら、瞬発力の高い【R】葛西俊信の「閃光の馬術」や、【SR】伊達成実の「英毅大略」で各個撃破し、再度まとまるようなら「吸精姫の采配」といった応用力の高いデッキで行動を制圧し、ジワジワと的確な攻めで相手を確実に倒していこう。

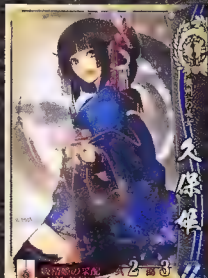
乱戦なら敵無し! 吸精姫吸血鬼デッキ

「吸精姫の采配」と「吸血鬼の夜会」を合わせた、正面からのぶつかり合いに非常に強いデッキ。序盤は竜騎馬隊の高い攻撃力と機動力を生かし、相手の大筒発射を妨害しながら大筒戦でリードを取る。中盤以降、相手が陣形や采配でまとまって攻め込んでくるようなら、【SR】久保姫の「吸精姫の采配」で竜騎馬隊を乱戦させ撃退する。武力減少効果は重複するので、高コスト竜騎馬隊三枚をセットで動かして一部隊づつ撃退していこう。ここで相手の主力を撃破したら、一気に敵城までラインを上げ、カウンターを仕掛ける。相手の残り部隊が少ないなら「竜騎兵の援軍」で兵力を回復し、部隊が多い場合や復活家宝を使用してくるなら部隊を城門付近に集め「吸血鬼の夜会」で回復と妨害部隊の撃退を同時にこなせる。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
伊達035	【SR】久保姫	1	槍足軽	2	3	魅	吸精姫の采配(5)
伊達038	【R】伊達晴宗	2.5	竜騎馬隊	8	7	疾	吸血鬼の夜会(5)
伊達019	【SR】伊達成実	2.5	竜騎馬隊	9	5	気	英毅大略(6)
伊達025	【R】屋代景頼	2	竜騎馬隊	8	3	気	撃滅の殺意(5)
伊達016	【UC】鈴木元信	1	竜騎馬隊	2	6	制	竜騎兵の援軍(4)
			合計	29	24		制×1、気×2、魅×1、疾×1

花田 勝 氏主君 注目武将

【SR】久保姫

まずこの計略に対して自軍は固まって攻められない。かといってバラバラに動いていると伊達家の竜騎馬隊が射撃を「パラララン!」っと当てて各個撃破されてしまう。固まっている敵に対しては【SR】久保姫で、バラバラに動く敵に対しては【R】葛西俊信などの単体強化計略。このような二枚をデッキに入れておけば、相手が勝手に迷って攻め込んでこないかもしれませんよ。久々に分かりやすく強いコスト1の武将が出てきましたね。

魔法のランプ主君 注目武将

【R】中野宗時

僕も【SR】久保姫が一番強いかなと思いますが、せっかくなので、もう一枚の気になるカードを挙げますね。【R】中野宗時は士気5の統率力依存のダメージ計略に武力7、統率力5、〈軍備〉というスペックが魅力的です。もともと僕が"コスト2の槍足軽"自体が好きだから多少はひいき目にみてるところもあるかもしれませんが、この一枚で伊達家の守りが一気に強くなった印象です。対戦相手に使われたらキツイので、はやらないとうれしいです(笑)。

豊臣家

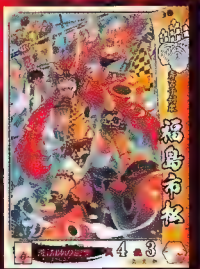
Ver.2.2の特徴

1. 日輪ゲージ対応の七本槍登場
2. 逆計発動時にも日輪ゲージが増加
3. 既存のデッキを優秀な新パーツで強化

すべての計略を日輪の輝きで覆い尽くせ！

豊臣家に追加された武将は四枚と少ないが、ほかの武家に負けず劣らぬ効果的な新武将が登場！ 目玉となるのは日輪ゲージが上昇する七本槍計略の登場！ これにより、日輪計略との相性が少々悪かった七本槍も強力な日輪計略との連動が可能となった。さらに、一部の逆計も発動時に日輪ゲージが増加する効果が追加されいる。ただし、残念ながら今回の追加武将には、単体で敵をせん滅できるような武将は居ないので、追加された優秀なパーツを使用し、二枚の【SR】豊臣秀吉や、【SR】黒田官兵衛などを主軸にデッキをカスタマイズしていこう。

注目武将を解析！

【R】日秀の「沈まぬ太陽」は、必要士気4で武力上昇が＋3される采配。発動時に日輪ゲージが1増加し、発動時の日輪ゲージが多いほど効果時間が延長される。ゲージを消費しないので、日輪ゲージを使用する主力計略のサポート役として非常に優秀だ。【C】福島一松の逆計は、範囲が自分中心円のため、やや扱いにくいが、必要士気が2と少なく、手軽に狙える。長時間戦場に出ている「刀狩の陣」との相性も良好。

豊国の回復量アップ！

【R】木下藤吉郎

「豊国の采配」は武力上昇値が2と控えめだが、効果時間が約27カウントと非常に長く、〈豊国〉の回復量が10％ほど増加する。発動時に日輪ゲージも2増加するため、非常に扱いやすい。

七本槍終了時に日輪ゲージ増加！

【UC】加藤虎之助

武力上昇は＋1だが、七本槍を発動した味方武将が撤退しなかった場合、一部隊につき日輪ゲージが1増えるため、士気6で最大3の日論ゲージを獲得できる優秀な計略。

豊臣家の新テーマ ガンガンためて、ガンガン消費！

強力な日輪ゲージをためる手段が増えたので、それらを使用しメイン計略の大絢爛を狙うのが新たな豊臣家の戦術。日輪ゲージを増やす手段が増えたことにより、これまでの豊臣家の「終盤で大勝負」というかたちだけでは無く、「中盤から攻勢に出る」ことも可能になったため、デッキや基本戦術ともに大きく幅が広がった。とはいえ、逆計は相手の計略に合わせて初めて使用可能となるため、「刀狩の陣」のような特殊な場合以外は、デッキに一枚の採用に留める方が安定する。このバージョンで初めて豊臣家に触るプレイヤーは、まず【UC】加藤虎之助の「七本槍・来光」を加えた七本槍と大型日輪計略のコンボがオススメ！

黒田官兵衛、中盤で勝負に出る！

新たな日輪ゲージをためる手段をデッキに組み込んだ【SR】黒田官兵衛を中心としたデッキ。

序盤は無理をせず、士気がたまったら、やや引き気味に一回目の七本槍を発動する。そうして、敵の攻勢をしのぎつつ、七本槍を発動させた武将を撤退させないようにし一気に日輪ゲージを3稼ぐ。

そして次に士気がたまったら「破凰の謀陣」を日輪3消費で使用し、そのまま攻勢に出る。ここから計略の効果時間を生かして攻めつつ、士気がたまったならさらに【R】日秀の計略を重ねて一気にたたみかけよう。

こうすることで、攻勢を仕掛けつつ日輪ゲージがたまるので、終盤にもう一度「破凰の謀陣」を日輪3で使用するといった選択肢を用意することができるのだ。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
豊臣052	【R】日秀	1.5	軽騎馬隊	5	5	魅 豊	沈まぬ太陽（4）
豊臣050	【UC】加藤虎之助	1.5	槍足軽	4	3	豊 新 軍	七本槍・来光（3）
豊029	【R】福島正則	2	槍足軽	8	3	豊	七本槍・飛天（3）
豊013	【UC】加藤嘉明	2	槍足軽	7	4	柵 豊	七本槍・剛槍（3）
豊018	【SR】黒田官兵衛	2	弓足軽	6	10	伏 豊	破凰の謀陣（6）
			合計	30	25	伏×1、柵×1、魅×1、豊×5、新×1、軍×1	

花田 勝 氏主君 注目武将

【UC】加藤虎之助

今回のカードの中でも屈指の強さを秘めていると思います。七本槍計略としてはそこまでの強さではないのですが、日輪ゲージが3上昇することが強みです。日輪ゲージをためる目的だけでもこの計略を使ってもいいのではないでしょうか。七本槍と大型の計略、例えば「日輪の天下人」と合わせて使えば、想像も付かないような強さになります。気を付けるとしたら、七本槍計略を使用中に撤退しないようにすることですね。

魔法のランプ主君 注目武将

【R】日秀＆【C】福島市松

「沈まぬ太陽」は日輪ゲージの上昇値こそ1ですが、士気4の采配で武力が3上昇するので使いやすいです。軽騎馬なので、前にも出やすく、正にライトプレイヤー向けの一枚なのではないかと思います。「沈まぬ太陽」という計略名もかっこいいですよね！

そのほかで気になる武将は、【C】福島市松。コスト1.5で〈気合〉、〈豊国〉、〈新星〉という三つの特技を持っている時点で最強ですよ！

徳川家

Ver.2.2の特徴
1. 使いやすい翠葵、蒼葵計略の追加
2. 三葵に左右されない計略効果
3. 復活系や城ゲージの回復など特殊な計略の登場

三葵を点灯させるまでの過程に変化が！

これまでの徳川家は、消費士気の少ない「紅葵の構え」や「翠葵の戦術」で下準備をした後、メイン計略を三葵躍進させるタイプのデッキが主流だった。しかし、今回は翠葵と蒼葵を点灯させられる武将が一気に増えたため、三葵躍進に至るまでのルートが新たに開拓された。

また、【SR】松平清康の「小鷹の勇姿」など三葵と直接的に効果が結びつかない計略も加わり、既存のセオリーを崩す「葵紋に依存しない戦い方」も可能に！　デッキが固定化されがちだった徳川家にとって、このバージョンアップは新たな風を呼ぶこととなった！

注目武将を解析！

【R】松平竹千代は、徳川家康の幼名。〈新星〉を持つため、初期スペックは抑え気味だが「忍従の日々」による長時間の武力アップと兵力回復を生かした切り込みは徳川家の新しい戦術となる。

また、不足していたコスト2の騎馬隊に蒼葵を点灯させられる【R】服部保長が追加。城内にいる武将へダメージを与える計略は不足していた直接攻城時の火力を向上させる的確な追加要素だ。

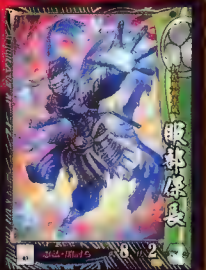
耐え忍んだ先に未来が見える！

【SR】松平清康

基本能力の高さもさることながら、四部隊以上に「小鷹の勇姿」を掛けた際の爆発力は絶大。無防備なため時間を狙われた際は、速やかに別の計略でフォローしよう！

撤退させるのも戦略の一つ！

【R】於大の方

計略「菩薩の抱擁」は三葵が点灯した状態で使用すると、撤退中の味方の復活時間を大幅に減らし、さらに撤退した場所に復活させる破格の内容！　カウンターのお供に最適だ。

徳川家の新テーマ　三葵の点灯に新たな可能性を！

徳川家に追加された武将は戦国数奇を除けば九枚となり、そのうち、五枚が翠葵、三枚が蒼葵、一枚が紅葵を点灯させる計略を持っている。翠葵を点灯させられる計略の中には、【UC】松平広忠の「再興の夢幻」のような便利な采配も加わったため、士気の使い方にバリエーションが出てきたのは間違いない。さらに、徳川家待望の追加となる蒼葵を点灯させられるコスト2の騎馬隊や槍足軽の追加により、デッキ構築の自由度が大きく向上した。ただし、追加武将の一部の計略は"計略効果が終了した時点で葵紋が点灯する"新しい仕組みとなっており、効果中に対象者が撤退してしまうと葵門が点灯しないので注意が必要だ。

切り札は全軍撤退からの奇襲！　「菩薩の抱擁」デッキ

撤退した味方を強化した状態で戦場に復活させる三葵躍進時の「菩薩の抱擁」を前面に押し出したデッキ。中盤から手早く三葵躍進するためには「紅葵の構え」と「三河武士の奮闘」を使う。

もし相手がカウンターを警戒して積極的に攻めてこないようなら【SR】松平清康の「小鷹の勇姿」を高いラインで打ち、強引に攻めていくのも有効だ。「再興の夢幻」と合わせれば計略のぶつかり合いでも十分に正面突破できるぞ。もし「小鷹の勇姿」が発動する前に大型計略でこちらの兵力が減らされた場合は、わざと部隊を撤退させて「菩薩の抱擁」でカウンターを狙うのも手。「部隊をわざと撤退させてから仕切り直す」という柔軟な選択肢があるのは、デッキの大きな強みになっている。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
徳川 036	【R】於大の方	1.5	弓足軽	5	5	魅	菩薩の抱擁(5)
徳川 040	【SR】松平清康	2.5	弓足軽	8	8	魅 軍	小鷹の勇姿(5)
徳川 042	【UC】松平広忠	2	槍足軽	6	8	軍	再興の夢幻(4)
徳川 009	【C】大久保忠隣	1.5	騎馬隊	6	4	ー	紅葵の構え(2)
徳川 022	【UC】鳥居忠広	1.5	槍足軽	5	4	気	三河武士の奮闘(3)
			合計	30	29	魅×2、気×1、軍×2	

花田　勝　氏主君　注目武将

【R】市場姫

めちゃくちゃ強いです！　復活秒数を25カウント減少してくれるのですが、デメリット無し。それが士気3で使えるというのは相当強力です。さらに二葵以上点灯していれば、城内からではなく、その場で復活してくれますからね。【SR】本田忠勝に使ってもよし、ワントップの騎馬隊に使ってもよし。この武将を採用すれば撤退を恐れる必要がなくなります。スペックもコスト1で武力1、統率力4、〈防柵〉、〈魅力〉持ちと申し分ないですね。

魔法のランプ主君　注目武将

【SR】松平清康＆【UC】本田忠高

士気5で10カウント近く続く効果時間がいいですね。武力も最大で6上昇するものバッチリ！　ただし、武力上昇効果の発動までに約5カウント掛かるので、相手は効果発動を待っている間に一度引いて、万全な状態からぶつかるということになると思うのですが、それも苦にならないと思います。またスペックも僕好みで非常に使いやすかったです。

【UC】本田忠高は【SR】松平清康を入れたデッキのパーツとして重要なので、紹介させてもらいました。

長宗我部家

Ver.2.2の特徴

1. 必要士気５で全体を切り替え可能な国令
2. コスト３の〈一領具足〉持ち武将の登場
3. 直接攻城をサポートする計略の追加

既存デッキを進化させろ！

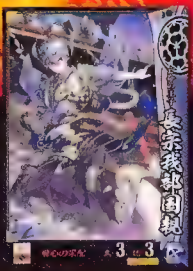
長宗我部に追加された武将たちは、攻城速度を上昇させる計略や、直接攻城時にダメージを与える計略、全体の〈一領具足〉を切り替え可能な新計略など、より長宗我部家の個性を伸ばすことが可能な計略を持った武将がそろっている。

また、長宗我部家初のコスト3の武将が〈一領具足〉を持って追加されたことも大きな新展開。これらの武将を【SR】長宗我部元親などの前Ver.までの武将と組み合わせ、新たなデッキが構築可能となった。

しかし、残念なことに〈民兵〉の復活秒数が2上昇し、24カウントとなってしまったので注意しよう。

注目武将を解析！

【UC】長宗我部国親の計略「飛心の采配」は戦兵時に使用すると、武力が3上昇し、攻城速度が約2倍になる強力な采配。【SR】長宗我部元親などと合わせれば、終盤の攻城戦の爆発力が一気に跳ね上がる！

【UC】長宗我部親吉は、【R】吉良親貞の槍足軽版といった性能。民兵で槍撃ダメージが上がり、槍が長くなり、戦兵で武力と移動速度が上がる。もちろん国令計略なので重ね掛けが可能だ。

低士気で一気にモードチェンジ

【UC】香宗我部親秀

必要士気5で範囲全体にも使用可能な国令「孤立無援」が強力！　三部隊以上を対象にした際は、武力が4上昇し、統率力が2下がり、自身のみを対象とした際は、武力が8上昇する。

武力９の〈一領具足〉登場！

【R】長宗我部兼序

コスト3、武力9、〈一領具足〉持ちの強力な一枚。計略も民兵、戦兵どちらでも使いやすく強力だ。復活効果が付いた家宝を装備すれば、民兵時にひたすら前に出るだけでも脅威となる。

長宗我部家の新テーマ　新たな士気運用法が可能に！

今回の長宗我部家は前Ver.でも活躍していた【SR】長宗我部元親や、【宴SR】長宗我部信親などを主軸としたデッキを大幅に強化可能な計略が追加されたことが大きい。中でも注目したいのが、士気5で全体の〈一領具足〉を切り替え可能な【UC】香宗我部親秀の計略「孤立無援」。三部隊以上の〈一領具足〉を切り替えたい場合、前Ver.までの主流だった「伊予攻めの檄」など、士気4で二部隊を切り替える計略や、士気7で全体を切り替えるな「鬼若子の采配」などと比べて必要士気が少ないため、新たな士気運用が可能となったのだ。今までは士気が足りずに不可能だった計略コンボも可能となるので、既存武将を再確認しておこう！

試合終盤の攻城戦にすべてを賭けろ！　新鬼若子デッキ

【SR】長宗我部元親の「鬼若子の采配」と相性の良い新武将を追加した、後半が勝負となるデッキ。

前Ver.同様、序盤～中盤に多少の攻城ダメージを受けるのは許容範囲。全部隊が〈一領具足〉を持つため、序盤の民兵時は、ラインを上げ相手の大筒を妨害しながら撤退を繰り返す。相手が攻めてくるなら全部隊に「孤立無援」を掛け、戦兵へのモード切り替えを兼ね防衛する。その後は、試合終盤の勝負所で士気6の「鬼若子の采配」と士気5の「飛心の采配」の計略コンボ使用することを念頭に考え、士気を温存して戦う。上記コンボに家宝を重ねれば一気に落城を狙えるので、最後まで諦めずにチャンスを狙っていこう！　所持しているようなら【SR】水心を【宴R】長宗我部盛親に変更しても強力だ。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
長宗我部 034	【UC】香宗我部親秀	2	槍足軽	5	6	領 軍	孤立無援（5）
長宗我部 017	【SR】長宗我部元親	2.5	槍足軽	7	5	魅 領	鬼若子の采配（6）
長宗我部 013	【SR】水心	1.5	騎馬隊	3	6	柵 魅 領	天女の導き（4）
長宗我部 036	【UC】長宗我部国親	1.5	弓足軽	3	3	魅 領 新	飛心の采配（5）
長宗我部 008	【UC】河野通直	1.5	槍足軽	4	5	伏 領	力萎えの陣立（4）
			合計	22	25	柵×伏×1、魅×3、領×5、新×1、軍×1	

花田　勝　氏主君　注目武将

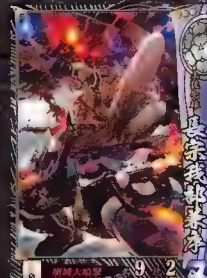
【UC】長宗我部国親

味方の攻城速度が早くなるのでいつでも逆転を狙えるというのがいいですね。【R】長宗我部兼序と組ませて攻城しては城内の敵にダメージを与えるコンボを狙ってもいいと思います。最後の10カウントで逆転勝ちといった長宗我部をより長宗我部らしくしてくれる一枚ではないでしょうか。ただし、特技にだまされがちですが、スペックはそこまで良くないです。このレベルの武将はほかにも結構いますので、過信せず計略要員として使っていきましょう。

魔法のランプ主君　注目武将

【R】長宗我部兼序

本当は【UC】香宗我部親秀と言いたいところですが……。あれは分かりやすく強いので、あえて計略が面白い【R】長宗我部兼序を推します！　攻城時のダメージのみで敵を撃破するのは難しそうですが夢がある一枚ですね。戦兵で計略を発動し、敵を追い払って城内に帰らせ、そのスキに攻城して城内に逃げた敵を計略のダメージで撃破といった流れが理想です。もちろん、普通に使っていても突撃ダメージが上昇するので使いやすい計略だと思います。

他家 西

Ver.2.2の特徴
1. 強力な単体強化武将の追加
2. 既存武将と相性の良い計略が豊富
3. 既存武将の分岐は立花家などを含む75枚

計略や兵種など豊富な選択肢が魅力！

今回追加された武将は、他家（西）に分類された龍造寺家や大友家などの計略コンセプトを引き継いだ強力な計略を所持している。いずれも、既存武将との連携により強化される計略が多いため、まずはどの武将が所属しているのかを104ページのリストなどを参照し把握しよう。選択肢が多いのでデッキ制作時に器用貧乏なデッキとならないよう注意したい。

この武将にも注目！

【SR】大友義鎮は、大筒発射時に敵陣と敵城内の相手にダメージを与える特殊な計略。新星1～2で、大筒の残りカウントが20付近で計略を発動すると、約20%ほどのダメージを与え、新星3でダメージ効果が約2倍となる。そして、この計略をフォローできるのが、大筒カウントの妨害を防ぐ計略を持つ【UC】奈多夫人。「占領妨害」は約11cの間、自軍が独占している大筒を妨害されなくなる。

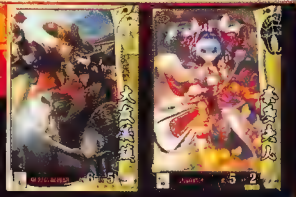
扱いやすい将配が魅力

【R】大祝鶴姫

「鶴の舞」は、自身の武力が5上昇し、ラインが繋がれた武将の武力が距離に応じて3～6上昇する。少し離れるだけで4、約カード一枚ほどで5まで上昇するので将配の中では扱いやすい。

効果を消せば破格の性能！

【R】大内義興

「我射流弩亜狼」は流転計略のように、計略効果を消した場合、効果がアップする。他家（西）のみで組む場合は、少々必要士気が多いが【R】陶晴賢の「下克上」などと相性が良い。

新たな守りの切り札

【R】柳生宗厳

コスト2の槍足軽で武力8、〈猛襲〉を持つ武闘派。「無刀取り」は必要士気3の逆計で発動すれば約7cの間、武力が4上昇しチャージ斬撃が一回使用可能となる、自城の防衛に最適な計略。

野獣計略の連携で戦場を制圧

【R】龍造寺家兼

敵城にダメージを与えるたびに自軍の兵力が回復する計略「猛獣の采配」は、「野獣の采配」など、ほかの野獣計略と同時に使用することで真価を発揮するコンボ用計略。

必要士気の少ない神謀で一気に攻めろ！ 【R】尼子経久デッキ

「戦国大戦界 生祭」にて、【R】尼子経久＆【UC】奈多夫人をオススメしている魔法のランプ主君本人が使用していたデッキ。基本的に【R】尼子経久の「謀聖の共謀」を軸に立ち回り、最後の攻めで相手の城に張り付き【R】龍造寺家兼の「猛獣の采配」を重ね、さらに家宝を追加！ 城にダメージを与え自軍を回復し攻めに攻め抜くことが唯一無二のコンセプト。

開幕は〈猛襲〉とコスト2.5の〈軍備〉という強力なスペックを誇るため、可能であれば一気に城ダメージ差を作る。そして、中盤～後半に掛けては相手の計略を多少の城ダメージを覚悟で可能な限り士気を使用せず守り、フルコンボに繋げる。フルコンボ時にわずかながらに攻城ダメージが足りないようなら、「占領妨害」でトドメの大筒を発射しよう！

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
他(西)106	【R】尼子経久	2.5	槍足軽	8	10	魅	謀聖の共謀(5)
他(西)117	【UC】奈多夫人	1.5	槍足軽	5	2	魅 猛	占領妨害(3)
他(西)105	【UC】尼子国久	2.5	槍足軽	9	3	軍	新宮党の矜持(6)
他(西)122	【R】龍造寺家兼	2.5	騎馬隊	8	7	軍	猛獣の采配(5)
			合計	30	22	魅×2、猛×1、軍×2	

花田 勝 氏主君 注目武将

【SR】戸次鑑連

使ってもらえれば分かるかと思いますが、かなり強いです。この計略単体で使っても十分に強いですが、これに家宝や投げ計略を重ねて威力を上げたい場合、武力と統率力のどちらでもいいというのが強みですね。単純に武力を上げてもいいですし、統率力を上げれば、効果時間も延びた上にダメージも上昇します。家宝なら開幕に相手に応じて、どちらを上げるかを選べるのも便利。ビリビリと雷が走るカッコいいエフェクトも一見の価値アリです。

魔法のランプ主君 注目武将

【R】尼子経久＆【UC】奈多夫人

神謀はラインが切れないので使いやすい上に、味方の武力が3上昇し、敵の武力を3低下させるため、武力差が6。効果時間も長く、何より士気5でこの内容ですから！ 手に入れたらぜひ使ってみたいと思いました。研究の余地がありますが、おそらく、いろいろと悪さができそうな気がします。あと同じくらいオススメなのが【UC】奈多夫人です。〈魅力〉、〈猛襲〉を持ち、コスト1.5で武力5の槍足軽。もうこのスペックが大好きです!!

他家 東

Ver.2.2の特徴

1. 今Ver.の顔役！　太田道灌の登場
2. 不足しているコスト1槍足軽を補う帰蝶
3. 既存武将の分割は斎藤家などを含む61枚

強力なワントップデッキで勝負

他家（東）には、斎藤家や蘆名家、佐竹家などが所属することとなる。扱いやすい全体強化の采配や陣形は少ないが、既存武将の【SR】佐竹義重や【SR】斎藤道三、そしてなにより今回追加された【SR】太田道灌など、強力な主軸となる武将が軒を連ねる。これらを支える、必要士気の少ない単体計略もそろっており、強力なワントップ型デッキも構築可能だ。

この武将にも注目！

【SR】妙印尼の「大女傑の気概」は約8.5c持続する将配。自身の武力が4上昇しラインで繋がれた味方も距離に応じて4～6武力が上昇。さらに連結された武将が増えるごとに繋がれた武力の基礎上昇値が1プラスされ、自身が弓攻撃可能な部隊数が増え、最大で6部隊に攻撃が可能となる。
【SR】深芳野は〈魅力〉を持ったコスト1の騎馬隊というだけでも採用する価値のある武将だ。

これが歴史的猛者の実力！

【SR】太田道灌

「五山無双」は突撃準備で移動した距離に応じて武力が上昇し、カードを回転させることでダメージと槍を消す閃撃を繰り出す強力な計略。今回追加された武将で唯一〈攻城〉を持つ。

能力も計略も一級品

【SR】帰蝶

「花蝶の燐粉」は妨害と自軍の兵力回復をこなす優秀な計略。他家（東）はコスト1の槍足軽が少々不足しているため、単独でデッキを組むなら、ぜひとも入手したい武将だ。

特技無しが強みになる

【SR】塚原卜伝

「剣神の采配」は武力と兵力が上がるオーソドックスな采配だが、対象が特技を持たない場合は効果が上昇する。武家制限が無いので、各武家から基本スペックの高い武将を集めるのも手。

城ダメージで兵力を回復

【SR】龍造寺家兼

「蛇神の邪眼」は相手を範囲内に捉えることで、自軍の武力を3上昇させ、相手の武力を4下げるため、必要士気6で7の武力差を作り出せる。能力がゾロ目なのもポイント！

槍であろうと突撃あるのみ！　太田道灌デッキ

今回追加された武将の中でもトップクラスの性能を誇る【SR】太田道灌を主軸とした他家（東）単デッキ。基本的に士気は【SR】太田道灌の「五山無双」に使い、大筒で確実にダメージを奪っていく。「五山無双」は効果時間が約13cと長めだが、無駄を省くため必ず突撃準備状態で発動し、どのような相手でも武力が15を超えるまでは下準備をする。そして、相手に移動速度低下を持つ計略が無いなら閃撃、突撃を繰り返し相手をせん滅。妨害計略が居るようなら、低いラインから計略を発動し、武力が20を超えた辺りで攻め込もう。閃撃のダメージは武力に依存しており、多少下準備が長引いても閃撃と突撃のダメージが上昇するので、結果的に計略効果時間内のせん滅力が大きく低下することは無いので安心を。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
他(東)108	【SR】太田道灌	3	騎馬隊	9	8	城 魅	五山無双(6)
他(東)111	【SR】帰蝶	1	槍足軽	2	5	魅	花蝶の燐粉(5)
他(東)076	【R】佐竹義宣	2	槍足軽	7	6	魅	律儀者の陣(5)
他(東)068	【C】猪苗代盛胤	1.5	槍足軽	5	5	制	正兵の構え(4)
他(東)074	【C】北信愛	1.5	槍足軽	5	6	―	陸奥の構え(4)
			合計	28	30	城×1、魅×3、制×1	

花田 勝 氏主君　注目武将

【SR】太田道灌

初心者の方でも使いやすい一枚だと思います。速度を上げて敵に向かっていき、閃撃で無敵槍を消す。分かりやすくて強力ですよね。本日のプレイ取材の感想は、これを使ったときの気持ちよさというよりも、使われたときに明確な対策が見えてこないというのが気になっています……。唯一、分かりやすい対策としては、長槍系の計略で槍を伸ばせば閃撃が届かないのですが、どうなんでしょうかね。この本が出るころには対策ができるといいのですが。

戦国数寄

Ver.2.2の特徴

1. ドーモ、ハジメマシテ。ニンジャスレイヤー＝サン
2. ドーモ、ハジメマシテ。ダークニンジャ＝サン
3. 島津家の女性ランキングぶっちぎりのワースト1位!?

大型Ver.UP恒例 戦国数寄

コラボレーション専用レアリティ【戦国数寄】にも五枚のカードが追加された。中でも特に異彩を放っているのは、生祭SP第二幕で発表され話題となったニンジャスレイヤーコラボの二枚。カード裏のテキストも原作を意識した内容になっている。詳しい作品紹介は73ページにて！

ニンジャスレイヤーコラボの二枚は、計略使用時のカットインに「忍殺」の文字が！ そのほかにも【SS】柴田勝家の計略ヒット時のエフェクトも、原作を意識した内容となっている。

ニンジャ殺すべし

【SS】服部半蔵

武力が上昇し、タッチで敵にダメージを与える手裏剣を出す。三葵で使用すると武力上昇6、統率力上昇7。さらに移動速度が上がり、統率力による戦闘ダメージを与える強力なカラテだ。

ニンジャ死すべし！ 忍殺デッキ

今回のコラボがきっかけで『戦国大戦』を始めるプレイヤーにも比較的使いやすいデッキがこちら。ニンジャスレイヤーこと【SS】服部半蔵以外は、手に入れやすいカードで構成しているので、すでにゲームをプレイしている友人がいるなら相談してみよう。

デッキを使用するための注意点は二つ。士気が10以上たまったら準備完了の合図。まずは、下記リストの蒼と紅の計略を使用して下準備をした後、最後に「強手裏剣」を使う！ あとはカードを押さえながら相手に近付き、ひたらす手裏剣を投げる！

優先してほしい計略を使用して準備ができた場合は、「強手裏剣」の効果が切れても、再び「強手裏剣」をベストの状態で使用可能となる。

そう！ 主力があからさまにニンジャなのだ!!

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
SS087	【SS】服部半蔵	2	槍足軽	8	1	忍 魅	強手裏剣(4)※C
徳川039	【C】本多忠高	2	槍足軽	7	8	柵	蒼葵の進撃(2)※A
徳川006	【C】板倉勝重	1.5	槍足軽	4	9	伏	蒼葵の教え(3)
徳川009	【C】大久保忠隣	1.5	騎馬隊	6	4	ー	紅葵の構え(2)※B
徳0024	【C】内藤正成	2	弓足軽	8	4	ー	紅葵の双弓術(3)
			合計	33	26	忍×1、柵×1、伏×1、魅×1	

※A→B→Cの順で使用すると効果的。

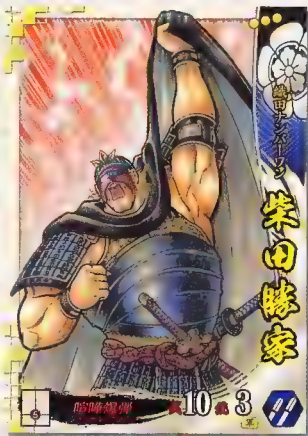
キリステ・ゴーメン

【2.2SS】風魔小太郎

約8cの間、武力が上昇しタッチするごとにチャージ斬撃を繰り出すことができる。同じ仕様の斬撃に比べヒット後の硬直が短く、チャージ中に向きも変更可能なヒサツ・ワザだ。

カウンターだぁぁ！

【SS】亀寿姫

本人の能力が高く、計略も強力なコラボ武将。「なんでだぁぁ！」は、二部隊以上の味方を範囲に入れると武力が8上昇し、迎撃を受けない絶妙な移動速度となる。

数値以上の武闘派武将

【SS】柴田勝家

武力10で、コスト3の〈軍備〉と、数値以上にタフな武将。「喧嘩爆弾」は約7cの間、武力が4上昇し、チャージ移動距離に応じて威力が上昇するチャージ斬撃が可能となる。

織田家の新たな回復陣形

【SS】帰蝶

計略効果のみの回復量も高く、武力が上昇するたびに追加で兵力が回復する。陣形の外で武力を上昇させても、あとから陣に入ることで追加効果を得られるのも使いやすい仕様だ。

カラテこそ至高！ ダークニンジャデッキ

ダークニンジャこと【SS】風魔小太郎を使用したデッキがこちら。【SS】服部半蔵と同様、『戦国大戦』未経験のプレイヤーでも入手しやいカードで構成している（※）。

基本的に計略はすべて【SS】風魔小太郎の「死斬」に使用する。士気がたまったら相手に接近し、計略を使用。「カードを軽く押し込むようにタッチし、離す」を繰り返すことで、「イヤーッ！」というコトダマとともに、効果中、何度も強力な斬撃を出し続けることが可能だ。残念ながら「死斬」以外の計略は、少々初見では使用しにくいため初心の章などで徐々に慣れてほしい。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
SS085	【SS】風魔小太郎	2	槍足軽	8	2	忍	死斬(6)
北条047	【UC】北条氏綱	1.5	騎馬隊	3	6	魅新	禄寿応穏の朱印(4)
北条048	【R】北条氏康	2	槍足軽	6	5	魅盾新	鉄壁の采配(7)
北条044	【UC】大道寺太郎	2	槍足軽	7	7	制	駿馬の双陣(3)
北条035	【C】太田氏房	1.5	槍足軽	6	4	ー	久野口の夜襲(3)
			合計	33	26	忍×1、柵×1、伏×1、魅×1	

※現在は筐体から排出されない過去の武将カードを入手可能ならば、北条048【R】北条氏康を、北条035【SR】北条氏政（五色の采配）に変更すると、より扱いやすくなる。

Ver.2.2 全カードリスト

今回追加された全カードの基本スペックから、計略範囲まで細かく掲載！
特技の早見表も付いているので、欲しいカードがすぐに検索できるぞ！

カードリストの見方について

①カードNo ②武将名 ③Co ④レア ⑤兵 ⑥武・統 ⑦特技 ⑧制 忍 伏 城 柵 肉 魅 気 狙 焙 車 盾 畳 傾 新 疾 猛 軍 ⑨計略(士気) ⑩範囲 ⑪計略効果

⑫織田家

織田078 岡田重善 1.5 C 槍 6 2 猛 ● 豪盛の構え(3) 武力が上がる。その効果は計略発動時の自軍の士気が高いほど大きい。

❶ No. ／ カードNo.
❷ 武将名 ／ 武将の名前（統一名称ではない）
❸ Co ／ このカードの使用時にかかるコスト
❹ レア ／ このカードのレアリティ
❺ 兵 ／ この武将の兵種
❻ 武・統 ／ この武将の武力と統率力
❼ 特技 ／ この武将の持つ特技
❽ 特技 ／ この武将の特技を表の黒丸で表示
❾ 計略（士気）／ 計略の名称と必要士気
❿ 範囲 ／ この計略の効果範囲
⓫ 計略効果 ／ この計略の効果内容
⓬ 武家の変わり目。色で区切られている。

こんな使い方も！

●三葵は色で判別可能！
徳川家の武将が持つ三葵計略は三葵の計略を組み合わせてこそ！　計略名称部分でどの葵かがすぐに判別できるぞ。色から検索したい人にはオススメだ！

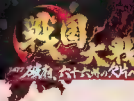
●特技から武将を検索しよう！
各武将の特技は「まとめ＋早見表」で表示！
「〈気合〉を持つ武将をデッキに入れたい……。」
そんな人は早見表の「気」の項目を縦に探そう！

カードNo	武将名	Co	レア	兵	武	統	特技	制	忍	伏	城	柵	肉	魅	気	狙	焙	車	盾	畳	傾	新	疾	猛	軍	計略(士気)	範囲	計略効果
織田家																												
織田078	岡田重善	1.5	C	槍	6	2	猛																	●		豪盛の構え(3)		武力が上がる。その効果は計略発動時の自軍の士気が高いほど大きい。
織田079	織田吉法師	1.5	R	鉄砲隊	4	5	魅新							●								●				悪童の采配(3)		[超新星]武力が上がる。さらに射撃が命中すると敵の武力が一定時間下がるようになる。ただしこの効果によって下がる武力には上限がある。新星3:計略範囲が出現し、範囲内の織田家の味方も同様の効果が得られるようになる。ただし必要士気が上がる。
織田080	織田信定	2	R	鉄砲隊	6	8	魅							●												弾正忠家の勃興(5)		【将配】自身と織田家の味方の武力が上がり、ラインが長いほど味方の武力が上がる。さらに効果終了時に自軍の士気が上がる。ただし効果中の味方が撤退すると自軍の士気が下がる。
織田081	織田信秀	2.5	SR	騎馬隊	8	8	魅							●												先駆者の辣腕(7)		織田家の味方の武力が上がる。その効果は計略発動時の自軍の士気が高いほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに統率力が上がる。
織田082	佐久間盛重	2	UC	槍足軽	8	4																				豪盛の長槍術(4)		武力が上がり、槍が長くなる。その効果は計略発動時の自軍の士気が高いほど大きい。
織田083	佐々政次	1.5	UC	槍足軽	6	4																				繁盛の構え(3)		武力が上がる。さらに効果終了時に自軍の士気が上がる。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。
織田084	柴田勝家	2	UC	槍足軽	7	6	軍																		●	鬼の進撃(5)		武力と移動速度が上がる。さらに敵を撤退させるたびに自軍の士気が上がる。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。
織田085	平手政秀	1.5	UC	鉄砲隊	5	7	軍																		●	功銭の銃弾(3)		武力と射程距離が上がる。さらに射撃が一定数命中するたびに自軍の士気が上がる。この効果によって上がる士気には上限がある。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。
織田086	山口教継	1.5	C	騎馬隊	5	3	疾																●			功銭の馬術(3)		武力と突撃距離が上がる。さらに突撃が成功するたびに自軍の士気が上がる。この効果によって上がる士気には上限がある。ただし自身が撤退すると自軍の士気が下がる。
織田087	養徳院	1	R	槍足軽	1	5	柵魅					●		●												大御乳様の祈り(3)		範囲内の最も武力の高い織田家の味方の統率力が上がり、兵力が上限を超えて回復する。その効果は計略発動時の自軍の士気が高いほど大きい。一定以上統率力が上がると、さらに移動速度が上がる。
SS083	帰蝶	1.5	SS	鉄砲隊	5	5	魅							●												必殺帰蝶の陣(5)		織田家の味方の兵力が徐々に回復し、味方の武力が上がるたび、兵力が回復するようになる。その効果は上昇した武力が高いほど大きい。
SS084	柴田勝家	3	SS	槍足軽	10	3	軍																		●	喧嘩爆弾(5)		武力と移動速度が上がり、槍による迎撃ダメージを受けなくなり、以下のタッチアクションが追加される。【チャージ発動】直進してアックスボンバーを行い、敵に武力によるダメージを与える　移動距離はチャージ時間が長いほど伸び、ダメージは移動距離が多いほど上がる　効果中に1回のみ使用できる
武田家																												
武田065	甘利虎泰	2.5	R	槍足軽	8	6	軍猛																	●	●	吽形の疾駆(5)		自身の武力と兵力が上がる。さらに範囲内の最も武力の高い味方の武力と兵力が上がり、特技「疾駆」を持つ味方であれば、代わりに武力と統率力と移動速度が上がる。
武田066	板垣信方	2.5	R	騎馬隊	8	6	疾軍																●		●	阿形の猛襲(5)		自身の武力と移動速度が上がる。さらに範囲内の最も武力の高い味方の武力と移動速度が上がり、特技「猛襲」を持つ味方であれば、代わりに武力と統率力と兵力が上がる。
武田067	大井の方	1.5	UC	弓足軽	5	4	魅軍							●											●	御北の援軍(4)		武田家の味方の兵力が最大兵力を超えて徐々に回復する。
武田068	飯富虎昌	2.5	UC	騎馬隊	9	3	軍																		●	万余の進撃(4)		武力と移動速度が上がる。その効果は兵力が多いほど大きい。
武田069	小山田虎満	1	C	槍足軽	3	1	軍																		●	万死の構え(3)		武力が上がる。その効果は兵力が少ないほど大きい。
武田070	小山田信有	2	UC	槍足軽	7	6	軍																		●	万死の力萎え(5)		敵の武力を下げる。その効果は自身の兵力が少ないほど大きい。
武田071	春日源助	1.5	C	騎馬隊	3	6	魅新							●								●				疾風の双陣(3)		【陣形】自身の移動速度が上がる。範囲内に味方が2部隊いると、さらに味方の移動速度が上がる。
武田072	諏訪姫	2	R	騎馬隊	6	4	魅新疾							●								●	●			極限加速(5)		武力と移動速度が上がる。その効果は兵力が少ないほど大きい。
武田073	武田信虎	3	SR	騎馬隊	9	6	軍																		●	地獄の悪鬼(7)		武田家の味方の武力が上がる。その効果は兵力が増減するたびに変化し、対象の兵力が多いほど大きい。さらに効果中の味方が撤退するたびに他の効果中の味方の兵力が回復する。
武田074	武田晴信	2.5	R	槍足軽	7	6	魅新軍							●								●			●	若虎の朱槍(5)		[超新星]武力と槍の長さが上がり、一定時間ごとに全方向に槍の無敵攻撃を行うようになる。兵力が一定以下のときは全方向に槍の無敵攻撃を行わない代わりに、兵力が少ないほど武力と槍撃ダメージと槍の長さが上がる。新星3必要士気が下がる。
武田075	内藤昌豊	1.5	UC	槍足軽	5	6	軍																		●	瑶林の采配(4)		武田家の味方の武力が上がり、効果終了時に兵力が回復する。
武田076	南松院	1	SR	騎馬隊	1	3	魅軍							●											●	仙女の援兵(4)		範囲内の最も武力の高い武田家の味方の兵力が、最大兵力を超えて回復する。
武田077	馬場信春	2	R	騎馬隊	7	6	軍																		●	万全なる鬼美濃(3)		武力が上がり、兵力が最大兵力を超えて回復する。兵力が一定以下のときは兵力が回復しない代わりに、兵力が少ないほど武力が上がるようになる
上杉家																												
上杉064	上杉定実	1.5	C	鉄砲隊	5	6	軍																		●	越後守護の反抗(3)		撤退している上杉家の味方の武将コストの合計値が高いほど武力が上がる。ただし撤退している上杉家の味方の復活時間が増える。

※計略効果の説明にある【○○】について
【陣形】発動すると陣形が出現し、その中にいる間のみ効果が発生する。陣形は複数同時に使用できない。　【舞踊】自身が撤退するまで効果が続く。
【逆計】効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能。逆計を逆計することはできない。　【チャージ発動】カードを押さえるとチャージが始まり、放すと発動する。

新武将攻略之将配～1477編～

カードNo	武将名	Co	レア	兵	武	統	特技	制	忍	伏	城	柵	肉	魅	気	狙	焙	車	盾	豊	領	新	疾	猛	軍	計略(士気)	範囲	計略効果
上杉065	宇佐美定満	2	R	槍足軽	7	7	伏			●																荘厳華麗(5)		上杉家の味方の武力か上がる。その効果は範囲内の味方の部隊数が少ないほど大きい。さらに効果終了時に撤退している上杉家の味方の復活時間を減らす。
上杉066	於フ子	1	UC	槍足軽	2	3	魅							●												郷愁の念(3)		一番最後に撤退した上杉家の味方を復活させ、兵力を徐々に回復させる。発動後、自身は撤退する。
上杉067	虎御前	1.5	SR	騎馬隊	5	5	魅							●												女虎の気品(5)		撤退している上杉家の味方の復活時間の合計値が高いほど上杉家の味方の武力と兵力が上がる。
上杉068	長尾景虎	3	R	騎馬隊	9	3	魅新							●								●				天龍の化身(7)		【超新星】武力と統率力と移動速度と兵力が上がる。新星3:必要士気が下がる。
上杉069	長尾為景	2.5	SR	騎馬隊	9	5	魅							●												天下無二の奸雄(6)		撤退している上杉家の味方の武将コストの合計値が高いほど上杉家の味方の武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに移動速度が上がる。ただし撤退している上杉家の味方の復活時間が増える。
上杉070	長尾晴景	1	C	鉄砲隊	2	5	魅							●												儚き夢の欠片(4)		戦場にいる最も武力の高い上杉家の味方の武力が上がり、自身は撤退する。
上杉071	本庄時長	2	UC	騎馬隊	7	6	軍																		●	背信の刃(4)		範囲内の味方がすべて撤退し、撤退した味方の武力の最大値が高いほど武力が上がり、部隊数が多いほど移動速度と突撃ダメージが上がる。
今川家																												
今川043	朝比奈泰熙	2	UC	槍足軽	7	5	軍																		●	統治の構え(3)		武力が上がる。さらに効果終了時に自軍の最大士気が上がる。ただし、12より多くはならない。
今川044	今川氏親	2.5	SR	弓足軽	8	9	魅							●												龍王の大戦火(6)		【将配】自身と今川家の味方の武力が上がり、ラインが長いほど味方の武力が上がる。さらに効果中は自軍の最大士気が上がるたびに兵力が回復する。ただし徐々に最大士気が下がる。
今川045	今川氏輝	1.5	UC	弓足軽	4	6	制魅	●						●												当主の急逝(5)		今川家の味方の武力が上がり、自身は撤退する。さらに効果終了時に自軍の最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。
今川046	今川義元	2	R	槍足軽	6	5	魅新							●								●				花倉の戦火(5)		【超新星】武力と移動速度と槍の長さが上がり、最大士気が上がるたびに兵力が回復する。ただし効果中は徐々に最大士気が下がる。新星3:さらに敵を撤退させるたびに自軍の士気が上がる。
今川047	北川殿	1.5	SR	騎馬隊	3	8	伏魅			●				●												灼熱の綺羅星(3)		統率力が上がり、突撃準備オーラ中と突撃中の武力によるダメージを軽減する。さらに統率力による戦闘ダメージを与えられるようになり、その効果は突撃であればより大きい。
今川048	福島正成	2.5	UC	騎馬隊	8	5	気猛								●									●		戦禍の八幡(5)		武力と移動速度が上がる。その効果は計略発動時の自軍の最大士気が高いほど大きい。さらに突撃を当てた敵を吹き飛ばせるようになる。ただし敵を撤退させるたびに自軍の最大士気が下がる。
今川049	玄広恵探	1.5	C	槍足軽	5	5	伏			●																戦禍の調略(4)		敵の武力と統率力を下げる。ただし計略発動時に自軍の最大士気が下がる。
今川050	寿桂尼	1.5	R	騎馬隊	5	5	魅							●												統治の援軍(4)		今川家の味方の兵力が徐々に回復する。その効果は範囲内の味方の部隊数が少ないほど大きい。さらに効果終了時に自軍の最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。
今川051	太原雪斎	2	R	騎馬隊	6	10																				芳菊の右腕(5)		今川家の味方の武力が上がる。その効果は範囲内の味方の部隊数が少ないほど大きい。さらに効果終了時に自軍の最大士気が上がる。ただし、12より多くはならない。
今川052	冷泉為和	1	C	槍足軽	2	5	制	●																		統治の援兵(2)		範囲内の最も武力の高い今川家の味方の兵力が徐々に回復する。さらに効果終了時に自軍の最大士気が上がる。ただし12より多くはならない。
浅井朝倉家																												
浅井朝倉041	浅井蔵屋	1.5	C	騎馬隊	5	5	魅							●												無垢の心(5)		撤退している敵と味方の復活時間を減らす。
浅井朝倉042	浅井亮政	2.5	SR	騎馬隊	8	7	魅軍							●											●	江北の覇王(5)		武力と移動速度が上がる。さらに突撃準備オーラ中にカードを回転させると一定時間武力と移動速度が上がるが、撤退させた敵の復活時間が減るようになる。
浅井朝倉043	浅井鶴千代	1	SR	騎馬隊	1	4	魅							●												帰っちゃうの?(5)		敵の武力を下げ、自城に戻れなくする。ただし効果中に撤退させた敵の復活時間が減るようになる。
浅井朝倉044	浅井長政	2	R	騎馬隊	6	4	魅新							●								●				若鷹の正道(6)		【超新星】浅井朝倉家の味方の武力が上がる。ただし撤退させた敵の復活時間が減るようになる。新星3:必要士気が下がる。
浅井朝倉045	朝倉景隆	2	UC	騎馬隊	7	5	軍																		●	邪道の進撃(5)		武力と移動速度が上がる。さらに撤退させた敵の復活時間が増えるようになる。ただし自身が撤退すると、自身の復活時間が増える。
浅井朝倉046	朝倉貞景	1.5	UC	槍足軽	6	2	猛																	●		邪道の構え(3)		武力が上がる。さらに撤退させた敵の復活時間が増えるようになる。ただし自身が撤退すると、自身の復活時間が増える。
浅井朝倉047	朝倉孝景	2.5	SR	槍足軽	8	8	魅							●												超越者の跋扈(8)		【神謀】自身と浅井朝倉家の味方の武力が上がる。さらに味方が敵を撤退させると、自身の兵力が回復するようになる。ラインに接触した敵が、一定時間の間に撤退すると、復活時間が増えるようになる。
浅井朝倉048	朝倉教景	3	SR	槍足軽	9	8	魅軍							●											●	不敗の巧将(5)		武力が上がり、敵を撤退させるたびに効果時間が延長される。さらに敵が城から戦場に出るたびに兵力が回復するようになる。
[illegible]																												
本願寺038	願証寺蓮淳	2	UC	鉄砲隊	6	9	伏狙			●						●										引導の陣(4)		【陣形】範囲内の敵の数に応じて以下の効果を与える。1部隊:武力を下げる。2部隊以上:武力と統率力を下げる。
本願寺039	下間頼慶	2	C	足軽	9	1																				羅生門(4)		乱戦している敵部隊数が多いほど武力が上がる。さらにカードをタッチすると一定時間部隊が広がる。
本願寺040	鈴木重意	2	R	鉄砲隊	6	4	制狙新	●								●						●				必滅弾道(6)		【超新星】本願寺の味方の武力が上がり、特技「狙撃」を持っている鉄砲隊であれば狙撃時の射撃ダメージと吹き飛ばし距離が上がる。さらに乱戦時であっても射撃できるようになる。新星3:必要士気が下がる。
本願寺041	土橋重隆	1.5	C	鉄砲隊	6	1	狙猛									●								●		狙撃の構え(2)		武力が上がり、特技「狙撃」の射撃ダメージと吹き飛ばし距離が上がる。さらに乱戦時であっても射撃できるようになる。
本願寺042	本願寺実如	2	UC	足軽	8	5	猛																	●		仏撃の構え(4)		武力が上がり、以下のタッチアクションが追加される。　直進して体当たりを行い、敵に武力によるダメージを与え、吹き飛ばす。
本願寺043	本願寺蓮如	2	SR	槍足軽	6	10	柵魅					●		●												仏罰覿面(7)		【神謀】自身と本願寺の味方の武力と移動速度が上がり、足軽であれば仏撃を行えるようになる。味方の仏撃が成功するたびに自身の兵力が回復する。ラインに接触した敵の槍足軽は、一定時間槍が消えるようになる。
本願寺044	本泉寺蓮悟	1	C	槍足軽	1	5	伏			●																滅私奉公(3)		撤退している本願寺の最も武力の高い味方を戦場に復活させる。ただし自身は撤退する。
北条家																												
北条040	荒川又次郎	2	C	槍足軽	8	1	気								●											六家一の豪腕(4)		範囲内の最も自身に近い敵に衝撃によるダメージを与え、吹き飛ばす。効果はお互いの武力で上下する。
北条041	荒木兵庫	2	UC	槍足軽	7	6	疾																●			灼熱の迎撃術(4)		武力と統率力が上がり、槍が長くなる。さらに統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。その効果は槍による攻撃と迎撃であればより大きい。
北条042	在竹兵衛	1.5	C	弓足軽	5	7	疾																●			灼熱の崩弓術(3)		統率力が上がり、矢を当てている敵が槍足軽であれば、一定時間後に槍が消えるようになる。さらに統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。その効果は弓攻撃であればより大きい。

【超新星】新星レベルが上がると効果が追加される。
【将配】戦場の味方と連結し、効果が発生する。ラインは敵と接触で切断され、味方と接触で再連結される。将配と神謀は複数使用できない。
【神謀】戦場の味方とラインで連結し、効果が発生する。将配と神謀は複数使用できない。

カードNo	武将名	Co	レア	兵	武	統	特技	制	忍	伏	城	柵	肉	魅	気	狙	焙	車	盾	昼	領	新	疾	猛	軍	計略(士気)	範囲	計略効果
北条043	伊勢新九郎	2.5	R	騎馬隊	7	6	魅新							●								●				興国の流星(5)		【超新星】統率力と移動速度が上がる。さらに統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。その効果は突撃であればより大きい。新星3さらに武力が上がり、突撃準備オーラ中と突撃中の武力によるダメージを軽減する。
北条044	大道寺太郎	2	UC	槍足軽	7	7	制	●																		駿馬の双陣(3)		【陣形】自身の統率力が上がる。範囲内に味方が2部隊いると、さらに味方の統率力と移動速度が上がる。
北条045	多目権兵衛	1.5	UC	槍足軽	5	7																				灼熱の槍術(2)		統率力が上がる。さらに統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。その効果は槍による攻撃であればより大きい。
北条046	南陽院	1	C	槍足軽	2	5	魅							●												堅固の采配(3)		北条家の味方の統率力が上がり、槍足軽であれば特技「盾槍」効果を持つようになる。特技「盾槍」を持っている味方は「盾槍」効果が上がる。
北条047	北条氏綱	1.5	UC	騎馬隊	3	6	魅新							●								●				禄寿応穏の朱印(4)		【超新星】【陣形】味方の武力が上がるが、範囲内から出た味方部隊はダメージを受ける。新星3:さらに統率力が上がり、陣形の範囲内から出たことによるダメージを受けなくなる
北条048	北条氏康	2	R	槍足軽	6	5	魅盾新							●					●			●				鉄壁の采配(7)		【超新星】北条家の味方の武力が上がる。さらに特技「盾槍」を持っている槍足軽であれば敵と乱戦中に一定時間後に「盾槍」が発生しタッチすると敵を吹き飛ばすことができるようになる。新星3:必要士気が下がる。
北条049	北条早雲	2.5	SR	騎馬隊	7	11	伏魅			●				●												千頭の劫火(7)		【神謀】自身と北条家の味方の武力と統率力が上がる。さらに統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。その効果は兵種アクションによる攻撃であればより大きい。ラインに接触した敵は、一定時間統率力が下がるようになる。
北条050	北条綱成	2	R	槍足軽	7	2	盾新												●			●				完・全・鉄・壁(6)		【超新星】武力が上がり、武力によるダメージを軽減するようになる。さらに敵と乱戦中に一定時間後に「盾槍」が発生し、タッチすると敵を吹き飛ばすことができるようになる。新星3さらに「盾槍」が全方位に発生するようになる。
北条051	山中才四郎	1.5	C	騎馬隊	5	6																				灼熱の馬術(2)		統率力が上がる。さらに統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。その効果は突撃であればより大きい。
SS085	風魔小太郎	2	SS	槍足軽	8	2	忍		●																	死斬(6)		武力と移動速度が上がり、以下のタッチアクションが追加される。【チャージ発動】(カードを押さえるとチャージが始まり、放すと発動する) カード方向に直進して斬撃を行い、敵に武力によるダメージを与える。移動距離はチャージ時間が長いほど伸び、ダメージは移動距離が多いほど上がる。
毛利家																												
毛利040	井上元兼	1	C	槍足軽	1	6	伏			●																封印の権謀(2)		敵の計略を使用できなくする。
毛利041	児玉就忠	1.5	C	槍足軽	4	6	伏焙			●							●									精密焙烙(4)		焙烙玉の残弾数が回復し、統率力が上がる。さらに焙烙玉の弾数の回復速度が上がり、着弾までの時間が早くなる。ただし焙烙玉の範囲が小さくなる。
毛利042	杉大方	1.5	R	弓足軽	5	6	魅							●												暁光の采配(4)		毛利家の味方の統率力が上がり、弓足軽であれば乱戦時であっても弓攻撃ができるようになる。
毛利043	毛利興元	2	UC	弓足軽	7	5	制軍	●																	●	酒難の相(3)		毛利家の味方の移動速度が上がり、弓足軽であればさらに移動速度が上がる。ただし兵力が徐々に下がる。
毛利044	毛利弘元	1.5	UC	弓足軽	5	6	柵					●														守城の権謀(4)		敵の武力が下がり、攻城ゲージの上昇速度が遅くなる。
毛利045	毛利元就	2	R	弓足軽	6	8	柵魅新					●		●								●				厳島の恩寵(7)		【超新星】毛利家の味方の武力が上がり、弓足軽であれば以下の兵種アクションが追加される。【強弓】強弓を当てた敵の武力と統率力が一定時間下がる。新星3:必要士気が下がる
毛利046	渡辺通	2	R	槍足軽	8	3	猛																	●		七曲の七騎(5)		範囲内の毛利家の味方を自城に一瞬で移動させ、自身の武力が上がるが、効果終了時に自身の兵力が下がる。一定以上の部隊を自城に移動させると、さらに武力と移動速度が上がり、兵力が最大兵力を超えて回復する。
島津家																												
島津042	寛庭夫人	1.5	R	槍足軽	5	4	魅疾							●									●			聖母の歌(4)		【いろは陣形】い:島津家の味方の移動速度が上がる。ろ:敵の武力を下げる。
島津043	島津忠将	1.5	C	槍足軽	6	3	疾																●			又四郎無双槍(4)		武力と槍の長さが上がり、カードをタッチすると全方向に槍の無敵攻撃を行うようになる。
島津044	島津忠良	2.5	SR	槍足軽	8	7	魅疾							●									●			いろは歌(7)		【いろは陣形】い:島津家の味方の武力が上がる。ろ:島津家の味方の兵力が徐々に回復し、弾数の回復速度が上がる。は:敵の移動速度を下げる。
島津045	島津運久	2	C	鉄砲隊	7	6	制車	●										●								乱射の構え(3)		武力と射撃時の攻撃回数が上がるが、射程距離が下がる。
島津046	種子島恵時	2	UC	鉄砲隊	7	5	車疾											●					●			試作種子島(4)		島津家の味方の鉄砲隊の武力が上がり、射程距離が下がる。
島津047	常盤御前	1	R	鉄砲隊	1	6	魅車							●				●								人魚の涙(6)		敵に土砂によるダメージを与える。その効果は敵の部隊数が多いほど大きい。ダメージはお互いの統率力で上下する。
SS086	亀寿姫	2	SS	槍足軽	7	5	魅疾							●									●			なんでだぁ!(5)		範囲内の味方を吹き飛ばし、自身の武力が上がる。一定以上の部隊を吹き飛ばすと、さらに武力と移動速度が上がる。
伊達家																												
伊達035	久保姫	1	SR	槍足軽	2	3	魅							●												吸精姫の采配(5)		伊達家の味方の武力が上がる。さらに敵と乱戦するとその敵の武力が下がるようになる。
伊達036	桑折景長	2	R	竜騎馬隊	7	7	伏			●																冷血の奇策(4)		伊達家の味方の統率力が上がり、敵の統率力を下げる。対象に敵がいる場合は、味方に対しての効果が大きくなる。
伊達037	伊達稙宗	2	UC	槍足軽	6	8	軍																		●	洞の共振(6)		伊達家の味方の武力が上がる。さらに範囲内の味方の竜騎馬隊の武将コストの合計値が高いほど統率力と効果時間が上がり、それ以外の兵種の武将コストの合計値が高いほど武力が上がる。
伊達038	伊達晴宗	2.5	R	竜騎馬隊	8	7	疾																●			吸血鬼の夜会(5)		【神謀】自身と伊達家の味方の武力が上がり、敵に与えたダメージが大きいほど兵力が回復するようになる。ラインに接触した敵は、一定時間武力が下がるようになる。
伊達039	中野宗時	2	R	槍足軽	7	5	軍																		●	炎血の計(5)		敵に炎によるダメージを与え、吹き飛ばす。効果はお互いの統率力で上下する。さらにダメージを与えた敵の部隊数が多いほど自身の兵力が回復する。
伊達040	牧野久仲	1.5	C	竜騎馬隊	4	8	伏			●																奪精の奇策(4)		範囲内の最も武力の高い伊達家の味方の武力が上がり、最も武力の低い敵の武力を下げる。対象に敵がいる場合は、味方に対しての効果が大きくなる。
伊達041	留守景宗	1.5	UC	槍足軽	5	5	疾																●			吸精の構え(3)		武力が上がる。さらに敵と乱戦するとその敵の武力が下がるようになる。
長宗我部家																												
長宗我部033	公文重忠	1	C	足軽	2	4	領軍														●				●	公文式陣立(3)		【設置陣形】敵と味方の統率力が上がる。
長宗我部034	香宗我部親秀	2	UC	槍足軽	5	6	領軍														●				●	孤立無援(5)		【国令】長宗我部家の味方の武力が上がり、統率力が下がる。その効果は部隊数が少ないほど大きい。
長宗我部035	長宗我部兼序	3	R	騎馬隊	9	2	領														●					崩城大噴撃(5)		武力が上がり、攻城ゲージの上昇速度が早くなり、攻城すると城内の敵にダメージを与えられるようになる。さらに戦場にいる「戦兵」の味方の武将コストが多いほど突撃ダメージが上がり、「民兵」の味方の武将コストが多いほど移動速度が上がる。
長宗我部036	長宗我部国親	1.5	UC	弓足軽	3	3	魅領新							●							●	●				飛心の采配(5)		長宗我部家の味方の武力が上がる。さらに「民兵」の味方であれば移動速度が上がり、撤退したときの復活時間が減るようになる。「戦兵」の味方であれば攻城ゲージの上昇速度が早くなる。

【いろは陣形】発動すると陣形が出現し、その中にいる間のみ効果が発生する。陣形は複数同時に使用できない。タッチで効果が変化する。
【国令】特技「一領」を持つ武将のモードを変化させる。
【設置陣形】発動すると陣形が設置され、その中にいる間のみ効果が発生する。設置陣形は一定数まで設置できる。

新武将攻略之将配～1477編～

カードNo	武将名	Co	レア	兵	武	統	特技	制	忍	伏	城	櫓	肉	魅	気	狙	炸	車	盾	豊	領	新	疾	猛	軍	計略(士気)	範囲	計略効果
長宗我部037	長宗我部親吉	2	UC	槍足軽	6	3	領軍														●				●	脇城の剛勇(3)		【国令】民兵:槍撃ダメージが上がり、槍が長くなる。戦兵:武力と移動速度が上がる。
長宗我部038	瑶春尼	1	UC	槍足軽	1	3	魅領							●							●					瑞応の盆踊り(6)		【舞踊】「戦兵」の味方が撤退するたび、味方の武力が一定時間上がり、兵力が回復する。「戦兵」以外の味方が撤退するたび、撤退している味方の復活時間が減る。その効果は撤退した武将コストが高いほど大きい。
徳川家																												
徳川035	市場姫	1	R	槍足軽	1	4	櫓魅					●		●												お転婆姫の声援(3)		【三葵:翠／発動時点灯】(点灯している葵紋に応じて効果が変わる)撤退している最も武力の高い徳川家の味方の復活時間が減る。二葵以上:さらにその効果で復活した時のみ対象の武力が上がり、戦場に復活するようになる
徳川036	於大の方	1.5	R	弓足軽	5	5	魅							●												菩薩の抱擁(5)		【三葵:翠／発動時点灯】撤退している徳川家の味方の復活時間が減り、その効果で復活した場合は兵力が徐々に回復するようになる。紅:復活時間がより減り、復活時、さらに味方の武力が上がる。蒼:さらに復活した味方の移動速度が上がり戦場に復活するようになる
徳川037	華陽院	1	C	弓足軽	2	2	櫓魅					●		●												忍耐の金城術(4)		【三葵:翠　一定時間後点灯】　移動速度が下がり、自城に入れなくなる。一定時間で効果が消え、自城のダメージを回復する。
徳川038	服部保長	2	R	騎馬隊	8	2	忍		●																	忍法・闇討ち(3)		【三葵:蒼／発動時点灯】(点灯している葵紋に応じて効果が変わる)敵城内の最も武力の高い敵に忍術によるダメージを与える。効果はお互いの武力で上下する。　二葵以上さらにダメージが上がり、兵力を徐々に下げる。その効果は戦場に出ることで消滅する。
徳川039	本多忠高	2	UC	槍足軽	7	8	櫓					●														蒼葵の進撃(2)		【三葵:蒼　効果終了時点灯】　武力と移動速度が上がる。
徳川040	松平清康	2.5	SR	弓足軽	8	8	魅軍							●											●	小鷹の勇姿(5)		【三葵:紅／一定時間後点灯】　徳川家の味方の移動速度が下がり、自城に入れなくなる。一定時間で効果が消え、武力が上がる。ただし部隊数が多いほど一定時間で消える効果が長くなるが、武力が上がる効果がより大きくなる。
徳川041	松平竹千代	1.5	R	槍足軽	4	5	魅新							●								●				忍従の日々(4)		【三葵:翠／発動時点灯】　武力と兵力が徐々に上がる。
徳川042	松平広忠	2	UC	槍足軽	6	8	軍																		●	再興の夢幻(4)		【三葵:翠／発動時点灯】　徳川家の味方の武力と兵力が上がり、自身は撤退する。
徳川043	水野忠政	1	C	槍足軽	2	5	伏			●																蒼葵の疾走術(2)		【三葵:蒼／効果終了時点灯】　範囲内の最も武力の高い徳川家の味方の移動速度が上がる。
SS087	服部半蔵	2	SS	槍足軽	8	1	忍魅		●					●												強手裏剣(4)		【三葵:翠　発動時点灯】武力が上がり、タッチすると敵にダメージを与える手裏剣を出現させる。この手裏剣は戦場に一定数まで出現させることができる。紅:さらに武力と手裏剣のダメージが上がる蒼:さらに統率力と移動速度が上がり、不浄の炎によって統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。その効果は槍による攻撃であればより大きい。
豊臣家																												
豊臣050	加藤虎之助	1.5	UC	槍足軽	4	3	豊新軍													●		●			●	七本槍・来光(3)		【七本槍】武力が上がり、効果終了時に日輪ゲージが増加する。
豊臣051	木下藤吉郎	1.5	R	槍足軽	4	4	魅豊新							●						●		●				豊国の采配(6)		【超新星】豊臣家の味方の武力と特技「豊国」の回復効果が上がり、日輪ゲージが増加する。新星3:必要士気が下がる。
豊臣052	日秀	1.5	R	軽騎馬隊	5	5	魅豊							●						●						沈まぬ太陽(4)		豊臣家の味方の武力が上がり、日輪ゲージが増加する。さらに日輪ゲージが多いほど効果時間が上がる。
豊臣053	福島市松	1.5	C	軽騎馬隊	4	3	気豊新								●					●		●				荒法師の逆撃(2)		【逆計】自身の武力が上がる。さらに日輪ゲージが増加する。
他家(東)																												
他(東)108	太田道灌	3	SR	騎馬隊	9	8	城魅				●			●												五山無双(6)		武力と移動速度が上がり、突撃準備状態を維持することで武力と移動速度が徐々に上がる。さらに突撃準備中にカードを回転させることで敵に武力によるダメージを与え、槍が一定時間消える閃撃を発生させることができるようになる。
他(東)111	帰蝶	1	SR	槍足軽	2	5	魅							●												花蝶の燐粉(5)		他家(東)の味方の兵力が徐々に上がり、敵の兵力を徐々に下げる。対象に敵がいる場合は、味方に対しての効果が高くなる。敵に対しての効果は城に入ることで消滅する。
他(東)113	斎藤義龍	2	C	騎馬隊	6	4	櫓新					●										●				大蛇の毒牙(5)		武力と移動速度が上がる。さらに突撃が成功するたびに自身の武力が一定時間上がり、敵の武力が一定時間下がるようになる。
他(東)114	塚原卜伝	3	SR	槍足軽	10	6																				剣神の采配(7)		味方の武力と兵力が上がる。特技を持たない味方は、さらに効果が上がる。
他(東)116	長井規秀	2.5	R	槍足軽	8	8	魅疾							●									●			蛇神の邪眼(6)		他家(東)の味方の武力が上がり、敵の武力を下げる。対象に敵がいる場合は、味方に対しての効果が大きくなる。
他(東)119	妙印尼	2.5	SR	弓足軽	8	7	制魅	●						●												大女傑の気概(7)		【将配】自身と他家(東)の味方の武力が上がり、ラインが長いほど味方の武力が上がる。さらに連結している味方の数が多いほど自身の射程距離が上がり、同時に弓攻撃できる部隊数が増加する。
他(東)120	深芳野	1	SR	騎馬隊	1	4	魅							●												魔性の瞳(2)		敵城内にいるすべての敵の兵力が徐々に下がるようになる。その効果は戦場に出ることで消滅する。
他家(西)																												
他(西)105	尼子国久	2.5	UC	槍足軽	9	3	軍																		●	新宮党の矜持(6)		【陣形】自身の武力が上がり、自身の武力が高いほど他家(西)の味方の武力が上がる。
他(西)106	尼子経久	2.5	R	槍足軽	8	10	魅							●												謀聖の共謀(5)		【神謀】自身と他家(西)の味方の武力が上がる。ラインに接触した敵は、一定時間武力と統率力が下がるようになる。
他(西)107	大内義興	2.5	R	弓足軽	9	7	魅							●												我射流弩亜狼(4)		すべての計略効果を消し、武力が上がり、以下の兵種アクションが追加される。計略効果を消した場合、さらに武力が上がり、同時に弓攻撃できる部隊数が増加する。【強弓】弓攻撃力が上がり、矢を当てている敵が槍足軽であれば槍が消えるようになる。
他(西)109	大友義鎮	2	SR	鉄砲隊	6	5	制魅新	●						●								●				爆裂仏狼機砲(4)		【超新星】大筒発射時に敵陣と敵城内にいるすべての敵に砲弾によるダメージを与える。その効果は大筒の残り発射時間が多いほど大きい。新星3:さらにダメージが上がる。
他(西)110	大祝鶴姫	2	R	弓足軽	7	7	魅							●												鶴の舞い(5)		【将配】自身と他家(西)の味方の武力が上がり、ラインが長いほど味方の武力が上がる。
他(西)112	慶誾尼	2	UC	騎馬隊	7	5	魅							●												金狐の構え(5)		武力と移動速度が上がり、敵を撤退させるたびに敵城にダメージを与えられるようになる。ただし自身が撤退すると自城にダメージを受ける。その効果は敵陣にいると敵城に与えるダメージが大きくなり、自陣にいると自城に受けるダメージが大きくなる。
他(西)115	洞松院	2	R	槍足軽	7	5	魅疾							●									●			鬼瓦の大局(5)		武力と移動速度と槍撃ダメージが上がり、槍が長くなる。ただし敵を撤退させると、その敵の復活時間が減る。
他(西)117	奈多夫人	1.5	UC	槍足軽	5	2	魅猛							●										●		占領妨害(3)		自軍が占拠している状態の大筒を敵に占拠されなくなる。
他(西)118	戸次鑑連	2.5	SR	鉄砲隊	8	9	制	●																		雷神剣(5)		武力と統率力と射程距離が上がる。さらに射撃による攻撃で統率力による戦闘ダメージを与えられるようになる。
他(西)121	柳生宗厳	2	R	槍足軽	8	2	猛																	●		無刀取り(3)		【逆計】自身の武力が上がり、以下のタッチアクションが追加される。　【チャージ発動】斬撃を行い、敵に武力によるダメージを与える。ダメージはチャージ時間が長いほど上がる。この斬撃は効果中に1回のみ使用できる。
他(西)122	龍造寺家兼	2.5	R	騎馬隊	8	7	軍																		●	猛獣の采配(5)		他家(西)の味方の武力が上がる。さらに敵城がダメージを受けるたびに兵力が回復する。その効果は敵城が受けたダメージが大きいほど高い。

【日輪】計略発動時、計略ボタンを押すことで日輪ゲージを消費する。
【七本槍】計略発動時、他の「七本槍」計略を持つ武将を選択して計略ボタンを押すことで、3つまで同時発動できる。重複した計略の数によって必要士気が変化する。
【強弓】静止していると強弓準備状態になり、移動すると発動する

戦国コラボ紹介之術

Ver.2.2で追加された、エンターブレインのコラボタイトルを紹介！　謎に満ちたニンジャの正体は、以下の書籍で明らかになるハズ!?

単行本売上累計30万部突破　“今世紀最大の奇書”サイバーパンク・ニンジャ活劇からスゴイツヨイ・ニンジャが推参。実際スゴイ。

ebコラボ その1

NINJA SLAYER

WRITTEN BY BRADLEY BOND & PHILIP NINJ@ MORZEZ　TRANSLATED BY HONDA YU & SUGI LEIKA

『ニンジャスレイヤー』はブラッドレー・ボンドとフィリップ・N・モーゼズという二人のアメリカ人が記したサイバーパンク・ニンジャ活劇小説だ。

本作に登場するのは異能異形のニンジャたち。彼らは（敵対関係にあっても）「ドーモ、ダークニンジャ＝サン、ニンジャスレイヤーです」、「ドーモ、ニンジャスレイヤー＝サン、ダークニンジャです」と儀式めいた挨拶を交し（※1）、「イヤーッ！」、「グワーッ！」、「アイエエエエッ！」と奇声を発して殺し合い、そして敗者は「サヨナラ！」の一言とともに爆発四散（※2）する。

本作は2010年よりTwitter上で日本語翻訳版の連載が開始され、上記のような狂った世界観や言語センス、「ニンジャが出て殺す」という単純明快なコンセプトがヒット。熱狂的な支持を受けている。

原作情報

作品名：ニンジャスレイヤー
著者：ブラッドレー・ボンド＆フィリップ・N・モーゼズ
翻訳：本兌有＆杉ライカ
イラスト：わらいなく
既刊：6巻（続刊中）
発行：KADOKAWA（エンターブレイン）
●連載用Twitterアカウント：@NJSLYR

「ニンジャスレイヤー」物語概要

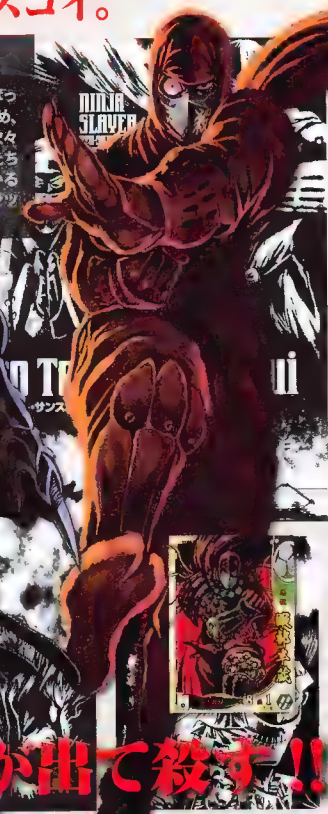
作品の舞台は近未来の日本、人工島ネオサイタマ。超人的な能力を持つ「ニンジャ」を擁する巨大組織が抗争を繰り広げるそこは、さながら古事記に描かれるマッポーの世のようであった。

平凡なサラリマン、フジキドは「マルノウチ抗争」と呼ばれる爆破事件に巻き込まれて妻子を亡くし、自身も重傷を負う。死の淵に立ったフジキドを救ったのはいにしえの邪悪なニンジャ「ナラク・ニンジャ」の魂であった。ナラクの力を得てニンジャとして蘇ったフジキドは、“ニンジャを殺す者”ニンジャスレイヤーを名乗り、妻子を奪った者たちへの復讐を開始する。「……殺すべし。ニンジャ、殺すべし！」

NINJA SLAYER
◆ニンジャスレイヤー◆

本名フジキド・ケンジ。妻子を奪ったニンジャたちに復讐するため、ニンジャスレイヤーを名乗り、次々と悪の心に染まったニンジャたちに戦いを挑んでいく。彼の用いる暗殺拳チャドーやスリケン・ジツの前に敵は無い。ワッショイ！

DARK NINJA
◆ダークニンジャ◆

フジキドの妻子の命を奪った張本人。愛用の妖刀「ベッピン」から繰り出される必殺のイアイ・ジツ「デス・キリ」と、驚異的なカラテのワザマエをもって、幾度となくニンジャスレイヤーの前に立ちはだかる。

ebコラボ その2

猛毒の妖精（と変態一名）が戦国時代に狂い咲く！

四百二十連敗ガール

『四百二十連敗ガール』は美少女だらけの高校に入学した少年、石蕗ハルが、メインヒロインの「猛毒の妖精」こと毒空木美也子をはじめとする一癖も二癖もあるに美少女たちに翻弄されるスラップスティックコメディ。……こう書くといわゆるハーレムラブコメ的な作品をイメージされそうだが、本作の本懐は過激（ともすれば単純に下品）なギャグ。「惨状系」と称される破壊的な描写はすでにラブコメのそれにあらず!?

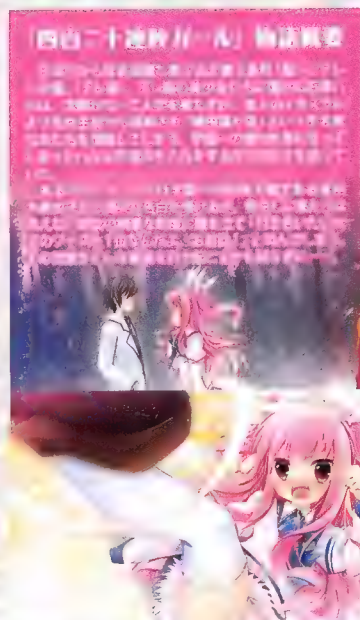
原作情報

著者：桐山なると
イラスト：七桃りお
[illegible]
出版社：KADOKAWA（エンターブレイン）
既刊：4巻（完結）

完結編となる4巻は1月30日に発売されたばかり

毒空木美也子
妖精と見紛うばかりの可憐な容姿と無駄に高い行動力、そして最低最悪の性格を持つ本作のヒロイン。

本作の主人公。美也子の告白を断ったため、学園の全女子生徒420人に告白する（しかも振られなければならない）ことになる。

石蕗ハル

戦国はみだし版

◆ニンジャスレイヤー補足◆※1:「いかにこれまで繰り返し殺しあってきた敵同士といえど、ニンジャのイクサにおいてアイサツは絶対の礼儀だ。古事記にもそう書かれている。」……のだそうだ。
※2:勝った側は「ハイクを詠め。カイシャクしてやろう」と言うことがあるが、ハイク（辞世の句のことと思われる）もカイシャク（介錯と思われる）も終わらぬうちに爆発四散したりすることも珍しくない。ナムアミダブツ！

「生祭」の名場面集＆シリーズ初のロケ企画「たまに行くならこんな城」を収録！

戦国大戦界 大祭 第六陣 4月2日発売

シリーズ六冊目となる本作は「戦国大戦界 生祭」を振り返る特別企画を収録！ 出演陣の初々しい!?初登場シーンや、番組恒例ネタの誕生シーンなどの名場面をたっぷりと見せちゃいます。さらに、DVD限定撮り下ろしロケ企画「たまにいくならこんな城」も収録。戦国大戦の武将ボイスでおなじみの城好き声優、土谷麻貴さんと生祭声優陣が戦国時代ゆかりの土地に出陣だ！ 特別付録は、生祭でもおなじみの声優、江口拓也さんがボイスを担当する「四百二十連敗ガール」とのコラボカード、【EX】島津忠恒！

書名：戦国大戦界 大祭 第四陣
発売日：2014年4月2日発売予定
価格：1680円（税込）
付録：トールケース付き DVD+【EX】島津忠恒

特別付録 四百二十連敗ガールコラボ
【EX】島津忠恒

※制作途中のため、実際の商品では表紙が変更になります。

eb! の通販サイト エビテンで受付中：http://ebten.jp/ar/

次回の生祭は3月29日（土）九州から生放送！

次回の「戦国大戦界 生祭」は通常放送では初となる出張版！ 九州は北九州市にて公開生放送としてお送りするぞ！「あるあるCITY（北九州）」にて公開生放送となる「戦国大戦界 生祭 九州の陣」をお楽しみに！

詳細は戦国大戦界 HP<http://eb1059.com/>にて順次公開予定だ。

また、今Ver.のお披露目となった「戦国大戦界 生祭スペシャル第二陣」の立花 慎之介、五十嵐 裕美、江口 拓也、菅沼 久義、中村 悠一、三浦 祥朗、最上 嗣生、西島 永悟（エリートヤンキー）のサインサイン入りポスターを抽選で一名にプレゼント！ 応募方法は44ページにて!!

JAEPOにてSEGA完全新作が発表！ アケ初のMOBA系ストラテジー！

WONDERLAND WARS
■メーカー：SEGA
■ジャンル：戦略アクションゲーム
■操作方法：特殊ペンディバイス
■発売日：今秋予定
■使用基板：Nu

PCオンラインゲームで大人気のジャンル「MOBA」系戦略アクションゲームがアーケードに初登場！ アーケードならではの大画面と特殊ペンデバイスによる直感的な操作性で、4vs4の協力バトル！ 『戦国大戦』でもおなじみの豪華イラストレーターや声優陣も参加することが決定している！ 本誌でも随時情報をお届けする予定だ！

まずは3月下旬から開催予定のロケテストでの続報を待とう！

三國志 THE WORLD of THREE KINGDOMS

©SEGA

いよいよ稼働！ 有名武将と同じ戦場に立て！

100円、500円硬貨でゲーム内の「軍資金」補充によるプレイはもちろん、合戦に勝利することで得た軍資金ををゲーム機内に預けることもできるという斬新な仕様が特徴的な本作。今回は内容の復習と、戦を彩る著名な実在武将を一部紹介！

THE WORLD of THREE KINGDOMS
■メーカー：セガ
■ジャンル：ハイブリッドゲーム
■操作方法：専用コンパネ、タッチパネル
■発売日：稼働中（2014年2月26日）
■使用基板：RINGEDGE2

徐庶

黄忠

幾多の猛将・智将に並ぶ一家となれ！

軍資金のシステムに並んで本作で目を引くのが、「三国志」の原点に忠実な世界観や登場武将たちの勇姿。今回紹介している一部の武将を見ての通り、歴史書や『三国演義』などを想起させる勇姿がプレイヤーを三国志の世界へとより深く誘ってくれるぞ！

張遼

許褚

合戦の地を選び、兵を整え……

プレイヤーは兵を率いる一武将として、合戦の地と加わる陣営を選ぶ。規模や陣営の優劣で選ぶのもいいが、参戦武将の名で選ぶのも三国志ファンとしてはあり!?

義兄弟の契り
瀬賀・徐晃

実在武将は敵として以外にも、副将や部下としてもプレイヤーの下に馳せ参じる。自宅パートでは彼らの頼みを受け入れ軍資金を増やしたり、酒を酌み交わすことで親睦を深めたりすることができ、一人ひとりがとても生き生きとしたキャラクターとして描かれている。

自宅で部下に指示を出し……

いざ、合戦!!

ロケテストバージョンからの変更点は？

特に大きな変更点としては、一週間の戦の結果でCPU群雄の「覇者」が決定し、その群雄にどれだけ貢献したかでプレイヤーの「覇者貢献ランキング」が決定するシステムや、プレイヤーが合戦や自宅パートで達成した記録が残る「武勇伝」の追加が挙げられる。また、嫁候補との交流で愛情100を達成することで結婚し、さらに交流すれば子供を授かれるようになった！

大喬
小喬

結婚、そして継承へ

プレイヤーの分身たる武将は100回の合戦で引退。その後家を継ぐ新たな分身の武将を、嫁との間に生まれた子の中から選ぶ。

呂蒙
甘寧

新作情報

ニューカマー最前線

KONAMI JAEPOタイトルSP

JAEPOにて数々の新作を電撃出展したコナミブース、その注目作を緊急レポート!

©Konami Digital Entertainment

巨大メカを自在に駆る圧倒的快感!

スティールクロニクル ガーネッシュ

■メーカー : KONAMI
■ジャンル : アクションシューティング
■操作方法 : アナログレバー、アナログパッド、トリガー、ボタン、フットペダル、タッチパネル
■発 売 日 : 2014年

これぞ夢にまで見た操縦体験!! ロマンあふれる派生作、発進!

人類の宿敵・鋼鉄虫に特殊スーツを駆使して立ち向かう協力型アクションゲーム、『スティールクロニクル』。本作ではプレイヤーがこの作品中に登場する巨大兵器「スティールアームズ」を駆る「Gローダー」となり、ポッド型コントロールデバイスに乗り込みこの巨大兵器を操作し戦う。

広大な内周スクリーンと2レバー2ペダル&タッチパネルのサブモニターを駆使した操作、目の前に出現する巨大な敵の迫力は、「巨大メカを操縦する」感覚をこれでもかと忠実に再現! 操作方法も分かりやすく、だれもがストレスなくこのかつてない操縦体験を楽しめるはずだ。しかも『スティールクロニクル』のプレイヤー四名との通信協力プレイも可能となっており、鋼鉄虫との戦いはかつてない新次元に突入すること間違い無し!

専用筐体に乗り込んだ瞬間、別世界に入ったような圧倒的な迫力!

犬伏プロデューサーコメント

この『スティールクロニクル ガーネッシュ』は、「スティールクロニクル」というコンテンツをさらに広げてきたいということもありますが、一番のテーマは"アミューズメント施設でしかできない体験を提供したい"というコンセプトでスタートしました。

専用のコントローラーとフットパネル、六台のプロジェクターとサラウンドシステムで、映像装置ではなくコクピットで操作している雰囲気を、臨場感たっぷりで再現できています。子供のころにだれもが一度は思っていただろう、360度すべてをモニターで囲まれたコクピットでロボットを操縦するという夢を限りなく実現できたゲームだと思いますので、ぜひ一度プレイしてください!

インプレッション by ちくわ

「夢がかなった!」これが筆者のプレイ後の第一声。プレイしてみれば、だれもがこの気持ちを分かってくれるはず。巨大ロボ! 巨大生物! コックピットに鳴り響くナビボイスや警報! これで熱くならない日本人がどこにいる!? また『ステクロ』プレイヤーとしても、使用制限が多いあのスティールアームズが乗り放題、通常の鋼鉄虫程度なら瞬殺できる超火力と、気持ちよさに打ち震えるばかり。『ステクロ』との協力プレイで、この気持ちよさがより実感できた!

©2014 Konami Digital Entertainment

サイレントスコープ ボーンイーター

■メーカー : KONAMI
■ジャンル : 体感型スナイパーガンシューティング
■操作方法 : ガンコントローラー
■発 売 日 : 2014年

スコープ搭載のスナイパーライフルでターゲットを狙撃せよ!

こちらは近未来を舞台としたスナイパーシューティング。その最大の特徴は、ライフルに搭載されたスコープだ。これを覗き込むことで狙いを定め、ターゲットを狙撃していく。そのほか、ゲーム中のさまざまなシーンに合わせて筐体から風が吹くなど、臨場感たっぷりの演出が詰まった作品だ。

スコープを覗き込んでターゲットを捕捉! ライフル自体もかなりの重厚感で、狙撃時の反動もバツグン。筐体に備わっているヘッドフォン端子で3Dサウンドも楽しめるぞ。

インプレッション by げっつ☆先生

重厚なスナイパーライフルデバイスとスコープでターゲットに狙いを絞る緊張感。そして、それらをさらに引き立てるのが筐体からの送風。スコープ内の状況に集中しつつ受ける前方からの風は、まるでアニメや映画のワンシーン!! これまでに感じたことのないほどの没入感の中、遠くのターゲットを一発で仕留めちゃった日にはもう……っ!! 製品版では、ストーリーモードのほか、マルチプレイが可能となるスコアアタックモードも実装されるとのこと。あ、体力回復方法は「スコープで美女を覗く」ことで可能なので、前作のファンも安心だよ!

ちくわ's はみだしインプレ
今回のコナミブースの斬新な新作群の中でも、『スティールクロニクル ガーネッシュ』には特に感動しました。通常のスーツで協力し戦う際にも、見上げれば横には常に頼もしい巨大兵器がいる……。今までのプレイには無かったこの頼もしさと連携感、実に新しい! 今回のコナミブースの新作はどれもこうした「新感覚」、「新展開」を強く打ち出したものばかりで、実稼働が今からどれも待ち遠しいです!

ビートストリーム Beat Stream

リズムにあわせて画面をタッチ！

BeatStream
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2014年

カンタン操作で、多彩なアクション。ワイドタッチパネルとストリームビジョンで、映像とともに音楽が楽しめる新快感音楽ゲーム登場!

タッチ、スラッシュ、ストリーム！ 簡単操作で多彩なアクションとムービーを楽しもう!!

簡単操作でさまざまなアクションが楽しめちゃう新作音楽ゲームがこちら。基本ルールは画面中央に向かって流れるノーツを指定の位置に触れた瞬間にタッチするだけ！　そのほか自分の好きなタイミングでノーツをスライドさせるストリームノーツ、タッチではなくノーツをスラッシュするスラッシュノーツなど、多彩なアクションが直感的に楽しめるぞ。また、最新アニメをはじめとした多彩な楽曲が、おなじみの映像とともに収録されている点にも注目だ！

お馴染みのあんな曲からこんな曲まで、収録楽曲は筐体上段のストリームビジョンでも楽しめるのだ。

BeatStream & BEMANI 新展開ショートインタビュー by DJ YOSHITAKA

――『BeatStream』は今までのBEMANIシリーズと操作はもちろん、楽曲でも差別化されている印象でした。

DJ YOSHITAKA（以下、YOSHITAKA）　既存のBEMANIシリーズでは、音楽に人が集まってくる環境を作ってきましたが、この『BeatStream』では、音楽に「映像」を加えることで、今までとは異なる新たなユーザーを増やしたいというコンセプトがあります。そのため、楽曲面でも既存のBEMANIとはあえて差別化を図っています。タイトルの多いBEMANIシリーズなので、まずは『BeatStream』らしさを出すための楽曲やゲーム性を出せるよう正式稼働まで調整していきますので、楽しみにしていてください！

――JAEPOにてさまざまな発表がありましたが、今後のBEMANI全体の展開、そしてYOSHITAKAさんご自身の展開などについてお聞かせください。

YOSHITAKA　BEMANIシリーズには古くからある良さと、これから見つけなくてはいけない良さがあると考えています。この「守りと攻め」のバランスを見極めるのが僕の新たな役目だと感じています。やはり、長く稼働しているゲームは、面白いからこそ続いているのですが、再度注目される機会を作っていくことも重要だと考えています。そして、新しいタイトルは今までに無かった遊びをどのように展開していくかを考え、一機種でも多くアミューズメント施設にBEMANIシリーズが並ぶことを目指していきます。BEMANIというブランドが、日本の音楽ゲームで一番面白い音楽ゲームとなるよう活動していきますので、改めてよろしくお願いします。

僕個人としては「BEMANIアーティスト」としての活動に加え、これからは自分が培ってきたモノを若い世代に伝え、皆さんに愛される新たなBEMANIアーティストを育てていきます。

――最後に本誌読者のBEMANIを愛するプレーヤーの方々に向けてメッセージをお願いします。

YOSHITAKA　BEMANIブランドは、熱心なファンに支え続けてもらっていると思っていますので、これからもBEMANIを遊んでもらえるような仕掛けを打ち出していきます。驚きと楽しさを届けられるよう作っていくので、今後もBEMANIシリーズをよろしくお願いします！

インプレッション by げっつ☆先生

なんといっても、シンプルな操作にもかかわらず多彩なアクションが繰り出せる点が印象に残りました。ルールがわからなくても、直感で遊べてしまう。しかも、リズムに乗りながら繰り出す各種アクションが心地よく、プレイしていてとっても楽しい！　あえて既存のBEMANIシリーズで操作性が近い機種を探すなら『REFLEC BEAT』に雰囲気が似ていますが、今まで音楽ゲームを遊んでこなかったようなプレイヤーでも、気軽に、すんなり入っていけるのではないでしょうか。また、個人的には収録楽曲に人気アニメ作品も多く見られ、それらが映像付きでプレイできる点もかなりグー！　筐体デザインもとってもキャッチーだし、楽曲ラインナップも含めて今後の展開が気になりすぎな作品です！

そのほかにも新タイトル登場！ さらにPASELIも新展開！

ここでピックアップした作品のほかにも今回のコナミブースでは、キッズ筐体や最新メダル機三作品のほか、BEMANIシリーズからは新たな解禁システム「INFINITE BLASTER」を搭載した『SOUND VOLTEX II -infinite infection-』、従来のシリーズの良さを残しつつも世界観やシステムに大きな変化が入った『pop'n music ラピストリア』など、ファンを驚愕させる最新作が出展され、その仕様がいち早く実機で体験できた。

さらに最新作のほか、コナミの各アミューズメント筐体で利用可能な電子マネー「PASELI」に関する新展開も公開され、『麻雀格闘倶楽部 頂の陣』でのPASELI専用新コンテンツの発表や、4月以降の消費税増税を見据えた細かに設定可能な料金プランの準備、他社の製品でもPASELIが使用可能になる環境を整えていくという、期待が高まる展開が明らかにされた。

ステージでの新発表の連続に、道行く来場者もついつい釘付けに。春以降のコナミの新作と新展開からは、絶対目が離せない！

ゲッツ☆先生's はみだしインプレ　送風という演出を取り入れることで、屋外でスコープを覗き込んでいるかのような錯覚を覚えさせられた「ボーンイーター」。映像を主張させることで、楽曲の世界観に引き込んでくる「BeatStream」。「ステクロガーネッシュ」に至っては、ゲーセンはここまで進化したかとただただ唸りっぱなし。今回のKONAMI出展タイトルは、作品への没入感がハンパない！　もっていかれて、帰ってこれません（笑）。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P079-080（CMYK）
げっつ☆先生：P081-083（グレースケール）

季節はいつの間にか春直前、しかし冬物をしまうヒマがあったらその時間でゲーセンに行くよろし！　そんなゲセっ子の憩いの場、読者投稿コーナーA-Froの始まり始まりなのです。

今月のACE！

（福島県　森園泉さん）

男子も女子も2月&3月は大わらわ♪ バレンホワイト マーブル祭り

14日？　13日の金曜日の翌日？　なんてロマンなき意見はノーセンキュウ!!　甘酸っぱい応酬を前に、口から砂糖でもはくがえぇ！

（千葉県　N・H君）
☆聖女のハートが込もったこのチョコ！もらうためなら世界溶融すら辞さぬ我らかな。

家族の数だけチョコがある。

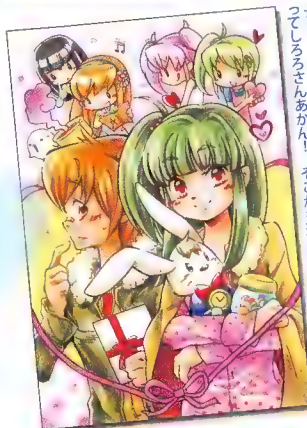
（福岡県　皐月トミィさん）
☆カード化している家族からのチョコの数が……。しかも弟の関索さんは、嫁から四つという追い打ち。

（山形県　TOMO君）
☆外道さんにとっては天国の日か！ただしホワイトデーのお返しが不安です。

（神奈川県　未虎さん）
☆バレンタイン記念に、全員ミリアコス!?奇跡じゃ！　全員分新規ID作成じゃ!!

（青森県　五森セキさん）
☆まさかの人の不幸好きな久武親直殿、推参。と思ったら自分の不幸で自家発電なのかい!?

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆ROOTS26のあの甘酸っぱい記憶がよみがえる！ってしろろさんあかん！　そこから逃げてー!!

（群馬県　さきモテ＠レトキザン君）
☆あの子に届ける、このピュア過ぎる愛！ヴァンリー様が止めとらんし、多分大丈夫。

愛の形もさまざま。

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆アルバム記念も兼ねて、「恋は臆病」とのこと。今からでも曲とムービーでチョコ気分味わってみそし！

（新潟県　アフロ音ゲー部指班＠佐倉信士君）
☆銀行員の娘さんなので、半●直樹に便乗し両替娘はやる……なんてことはなかった！（涙）

節分哀歌

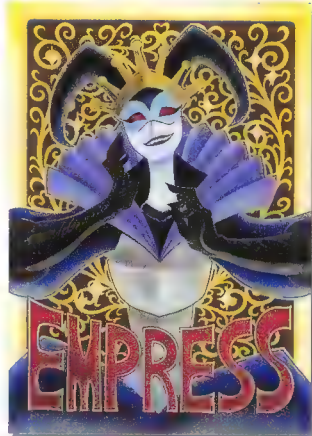
（島根県　ダンシングおりん君）
☆今回、数少なかった節分投稿代表の一枚。このテーマと表情に、全サムライが泣いた。

A-Fro回覧板　注目ーッ!!　作品に寄せられたコメントにAマークが付いている人には、アフロヅからA-Fro特製図書カードが進呈されるって寸法よ！　なお、Hマークが付いている人はHPをお持ちなのです。アルカディアのHP（http://arcadiamagazine.com）にて投稿者リンク集ページを公開予定なのでお待ちあれ！　アフロヅのツイッター（@arcadia_afro）もシクヨロ！

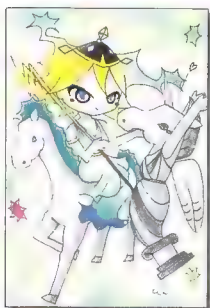
（愛知県　バクレツ丸さん）☆去り往く冬偲ぶ、粉雪な一枚。来年の冬も、冷たくもどこか暖かくありますように。

アフロCMYK

甘〜いバレンタイン＆ホワイトデー＆豆的な何かの特集に続いて、カラーイラスト投稿作品を一挙にご紹介する「アフロCMYK」のお時間。今号も力作ぞろいです！

（東京都　碧夢結さん）Ⓗ冬は過ぎ行き、春を待ちわびる小虎嬢。そのまま春眠とか、風邪引かないように！

（大阪府　せのお東君）☆これは実に雛祭りらしい戦国魔法少女！右下の生物にこそ岩石を、岩石をッ!!

（愛知県　御影道行君）☆ちくわのパフェですよ大王様！三つ巴の罰ゲームも、CKPの刑で確定か!?

（大阪府　Shimonさん）☆サニーパークにて女帝堂々復活！ポップン界の小●幸子の貫禄はさすが!?

（静岡県　小鳥遊みどろさん）☆そういや、今年は午年ですし！今年はこの二人の活躍にも期待！

（長野県　美倖ゆうあさん）☆一足早めですが、今のうちに！新生活への備えは充分ですかな？

（熊本県　エレ金哲君）☆マリテラと素直に略せぬこの気持ち。そして今やフリキュアは世代交代済み、この見事なまでの二重シケっぷり！

（東京都　シーナ・エマナ君）☆掴みどころなき、麗しのエージェントたち。強いオトナには、秘密も多いもの？

（山口県　水縹ロコさん）Ⓗじわりと広がりゆく、鎮魂の蒼。花と溶け合うそれは、何を想う装束か。

（三重県　ヒロぽん君）Ⓗ『DOA5UA』より、紅葉嬢。常に緊張漂う対戦が、この美貌をより鋭く！

（福岡県　武術師某さん）☆季節も人も、巡り巡りて。春は出会いの季節、ゲーセンにて会いましょう。

（東京都　大沼ヨシザネさん）☆異郷の珍、いや乱入者に、夜も震える！主人公たちも負けじと個性的ですがの！

（大阪府　SEN@オム君）☆雪女だけど、夏服なしおんさん。冬が過ぎても多分僕らの側に！

バレンタインに続けィ！『眼劇2014』投稿大募集

右の通り今月すでに、次の特集「眼劇」を意識した（多分）キュートな委員長チックな作品が届いておったんじゃあ!!

というワケでメガネキャラや、非メガネキャラだけどこっそりグラス☆装備させてみたキャラなどの、メガネ愛あふれる作品を大募集です。今年もその中から、栄誉ある2014年のグラスユニバースが決まるのです！

（東京都　よしみ君）

（東京都　QQQ君）

ちくわ通信

さて、今月のスウィートメモリーズな特集に続きまして、次号ではメガネキャラへの愛を存分に発揮する場・「眼劇」を開催いたしいます。ちなみに特集はカラーページだけのものではなく、投稿数が集まればモノクロページでも開催されますゆえ、モノクロ投稿や文章投稿での参加も大歓迎です！　あと三つ巴罰ゲームの方は、ちくわパフェの刑が現在最有力で、ツイッターではすでに食材案募集中!?（ちくわ）

ぶちかまし ゲーマー人生

気が付けば春の足音が忍び足で背後まで迫る今日このごろと見せ掛けて、まだまだそれなりに冷え込んだりしているわけで。ここは一つゲーセンでホットコーヒーでも飲みながら暖をとっていきたいモノクロページ。

（熊本県　オドマシラン君）
☆こ、これ……。一番すごい能力を持ってるのってチョイなんじゃあ……？

（広島県　アフロ音ゲー部リフレク班・文月裕さん）
☆バージョンアップ、恐ろしい子！

楽しさいっぱいゲーセンライフ!

No.161にあったせのお東様による『戦国大戦』、大筒デッキを試してみました（一部ほかの武将で代用）。これはなかなか強力……！　「国崩し」の威力を改めて知りました。しかし手強いデッキにこそ勝利してみたくなるのもまた事実！　いつか私も、対抗となるような特徴的なデッキを考えてみようと思います。

とか書いたけど、100年早いわ……。現在は群雄伝を中心に、いろいろなカードを取っ替え引っ替え使っていて、デッキが定まってません。いまだにモラトリアム。

（兵庫県　アルルハイジさん）

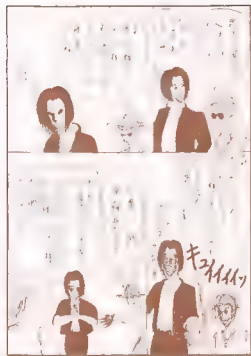
☆前号のPick Up アフロヅからですな。新たな開拓もまた、ゲームの楽しさの一つ。やり慣れたゲームも工夫次第で新たな景色が！

「WARNING!! ダライアスさん」、「DARIUS ODYSSEY 公式設定資料集」を買いました！　いやー『ダライアス』ファンたる私にはまさに至高のクリスマスプレゼントでありましたッ！　そんなわけで、こんな外伝姉さんは嫌だ!!!（笑）

- 実はヤミヤミの実の能力者である
- 「ゼハハハ」と笑う
- LEVEL6の囚人を多数従えている
- 不可能な事など何一つ無い
- アホ毛を伸ばして「エクスカリバー!!」とか言い出す
- アホ毛を取られるとオルタ化する
- 腹ペコである
- 長渕剛のファンである

（愛唱歌は"CLOSE YOUR EYES"！）

（富山県　山田無郷庵道楽斎君）

☆懐かしの「こんな○○は嫌だ」はしれっとスルーの構えを取りつつも、確かに『ダライアス』ファンにとっては荒ぶる鼻息な年末でしたな！

ホームページ連動企画

ゲーセンTCGを作ろう!

みんなのアイデアで作る、ゲーセン経営カードゲーム!

カード名案、大募集中!

細かいことは一切考えず、遊●王カードに出てきそうなカード名を書き連ねてみました（笑）。

- 連コイン
- 筐体配置変え
- 基盤交換
- メンテナンス
- レトロゲームフェア！
- 新作入荷！
- コミュニケーションノート
- 禁煙エリア
- 喫煙エリア
- 閉店時間

〜プレイ中でも電源切ります〜

- 出入り禁止！

（神奈川県　黒坂カヲル君）Ⓐ

☆ほかにもウォンチュベイベーさんからは「ゲーセンマネジメントファイター」という案も。こういったノリ重視のカード名も大歓迎！

今後はカード名と並行して、これらのイラストも大募集いたします！皆様の案をお待ちしております！

ルール&カードリストURL

http://kaiserchikuwa.yumenogotoshi.com/tcg.htm

甘さ控えめ ぶちかまし豆まき

どういうわけかモノクロではやたらと節分イラストが届いてしまった弊害がこちらのコーナー!

（神奈川県　さにょろ君）
☆シロロがホワイトデー代わりというわけで、バレンタインと節分とで三角攻撃！

くがー

（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗボダブレ界の節分、それはガトリング豆まき！　敵はもちろんバレンタイン!?

キャッチ・ザ・マネー

ギンザドリルZ

由緒正しきアイドルコンビ。それがギンドリZということで、おけおけOK!（最後だけテリー・ボガード）

（長野県　LEG君）
☆金のあるところにシーフあり。それにしても便利なスライティングであるなあ。

コーナー名募集中！

誕生日コーナー（仮）

実はあのキャラが、自分と同じ誕生日だった!　そんなあなたの誕生日のコーナー（正式タイトルまだ無し）。

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
Ⓗちょいと過ぎてはしまいましたが、お誕生日おめでとうございますです。

A・Fro回覧板　【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

あなたのギモンにお答えしまくり!

教えてアフロディーテ

皆様からの質問にお答えしていく当コーナー。投稿者の方へ向けての疑問についてはご覧いただいている皆様に、投稿関連のちょっとした疑問については担当ライターのアフロヅがお答えしてまいります!

答 自分の中で、一番思い出深いゲームのサントラは何ですか?

思い出のサントラは『真サムライスピリッツ』です。実はその前にアレンジアルバムを間違って買ってしまい、「サントラにしては曲数少ねえなあ」と首を傾げていた事が思い出深いですね(そこかよ)。当時、CD二枚分は大きな出費だったが、良い曲ばかりなので文句も言えないんですよね(笑)。

好きな曲は"黒鮪"(ガルフォード)、"自然の宴　春"(ナコルル)、"獣女"(チャムチャム)、"お調子六句"(黒子)あたり。ブックレットも通常のCDとは逆綴じに作られているのが輪を掛けて和を感じられます(SG?)。

(埼玉県　AC30号君)

☆当時のSNKタイトルはオリジナル盤とアレンジ盤、二つのサントラがリリースされることが多かったのです。ううーむ、なんという贅沢な時代!ブックレットの綴じ方もニヤリとさせられたものです(笑)。

『**ヴ**ァンパイア』と『ヴァンパイアハンター』です。どの曲も素晴らしく、ゲーセンに行けないときなんかに聴きまくって、ゲームを遊んだ気になっていました。

あと、初めて買ったアケゲーサントラという点も思い出深いですが、一番のポイントはマルゲ屋で買ったということです。**(大阪府　作左君)**

☆購入店舗もサントラの思い出としては重要な要素だったり。それがマルゲ屋とくれば、なおさらです!

『**K**OF'96』のアレンジサントラ。不朽の名曲"嵐のサキソフォン"シリーズの中でも"2"のアレンジ版が一番好きで、体育祭のBGMに提案したものの見事に却下されたのが思い出深いです(苦笑)。

(石川県　二代目SB1号君)

☆多彩なジャンルの楽曲が収録されていることの多いゲームサントラ。中には体育祭向きのものも……?

細野さんのアレ(編注:「ビデオ・ゲーム・ミュージック」のこと。ナムコゲームが多数収録された、日本初といわれているビデオゲームサントラ)一択の世代ですが、中でも曲調もさることながら、ゲーム内容においても、ここ二十五年ほどの私の人生にあまりにもピッタリとくる『ニューラリーX』が一番でしょうか。

(大阪府　赤冬歩君)

☆ゲーセン内の環境音や、BGMと効果音がミックスされて一つの楽曲として収録されるなど、ここでしか聴くことのできない独特な世界観を持った歴史的名盤。そう、すべてはここから始まったのです!

答 あなたが最強(凶)だと思うラスボスは何ですか?

『**ネ**ットワーク対戦クイズAnswer×Answer Live!AA』の全国王者!

豊富で幅広い知識と素早い反応で答えるスキを与えて貰えません!店舗大会でも1Ver.1で対戦したこともありましたが、全然歯が立ちませんでした……。

なので未だに「全国王者斬り」は獲得できていません。

(栃木県　アフロ音ゲー部書記 @kira君)

☆なるほど、これもまたラスボスだということですな……。『カイザーナックル』のジェネラルとは、また一味違った最強っぷりにガクブル!

答 自分なりの、レバーやボタン操作の向上に役立つような情報があれば教えてください。

「**出**して楽しい技(必殺技)」を持つキャラを見付けてはいかがでしょうか?

出すのが楽しい、当たると楽しい技を出しているだけで、自然と上達していくと思います。

(長野県　LEG君)

☆単純に自分自身が楽しみながら遊んでいくことで、気が付いたら操作スキルが上達していた。こういった経験のあるプレイヤーも、割と多いのではないでしょうか。

さて、次は新しい質問です。

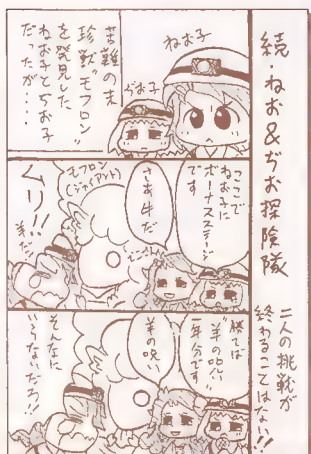
問 最凶ラスボスと似た質問なんですが、最強の格ゲーキャラってだれですかね? ここでミソなのがゲーム的な強さではなく、ストーリーや設定遵守だった場合。CPUならではの超反応、即死連続技や永久コンボも度外視。それだったら、もしかしたらジェネラルはそうでもないかもしれないし(笑)、ダンはリュウに勝てないだろうし、地球意思であるオロチがあんなに弱いわけがないと思うのです。

ちなみに私はパイロンを推す。まず寿命が無い(ヴァンパイアハンターの謎本より)のはヤバいでしょ(笑)。

(埼玉県　AC30号君)

☆ゲーム内でのキャラ性能ではなく、キャラ設定として強いのはだれなのか。最強キャラを考えるというよりは、あいつも強いんじゃね? みたいなノリでの投稿でOKです。

今月はこちらのほかに、今回紹介した三つの質問に対しても、引き続き新たな回答を募集いたします。質問、回答問わず、あなたの投稿をお待ちしてます!

質問、回答お待ちしております!!

(奈良県　てつみん君)
☆実は羊の呪い状態(『トリオ・ザ・パンチ』)が、なぜか強キャラだったりもする(笑)。

(新潟県　コンポジ君)
☆アフロ内において、りっちゃん隊員=Mr.BIGの図式がすっかりと定番に……。

(神奈川県　Ken君)
☆悲しきゲーセンあるある……。ここを読んだ皆様へ、先に出てくる小銭には目もくれず、まずはお札から!

(大阪府　GON君)
☆このコピー基盤感ときたら。とんだレインボーライブもあったもんだ。

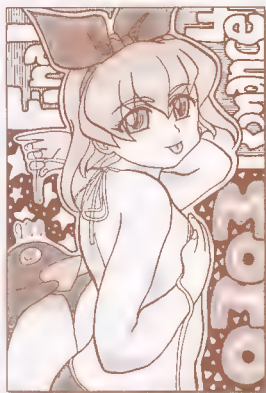
A・Fro回覧板

【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ~A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。

【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。○イラスト作品はアルカディアブログでご紹介する可能性もあります。

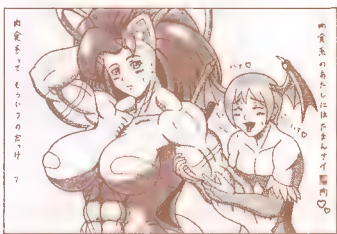
寒くても薄布
ゲルエロス村

みんな、脱いで脱いで脱ぎまくれ！と、ちゃんこを食べまくるくまどり力士っぽく言ってみました。

（群馬県　十一久君）
☆時代が生んだビキニ姫、初代アテナ。麻宮さんとは違うんです（布面積的に）。

（愛媛県　煮モノ君）
☆元気娘いっぱいの『ファイナルロマンス4』より。ペンギンがあかつきごもくさん感を醸し出しているとかどうとか。

（愛知県　ですみら君）
☆『P7』より、麻比奈姉妹の姉・夏姫さん。問題は山積みな気がするけど、しれっとスルー。

夢の闇人タッグトーナメント編
ワショーイ筋肉部

筋肉は正義を合言葉に、筋肉を愛する者たちが居た。彼らのことを人はこう呼ぶ。筋肉部員と！（そのまんま）

（大阪府　作左君）
☆鍛える者が居れば、愛好する者も居る。プラマイ0で、今日も平和であった。

アフロ 川柳怪

ゲーセン川柳を詠もうじゃないか！今月掲載のお題は、ゲーセン定番アイテムの一つ「缶コーヒー」です。

黒星を　連想するから　無糖避け

〜寸評〜　（石川県　二代目SB1号君）

大小限らず勝負事には、げん担ぎがつきもの。普段はブラックでコーヒーを嗜んではいても、ゲーセンでばかりは別。糖分も摂取できるので、脳も活発に働いて一石二鳥。……と、思い込むことも勝利への道。

デモ長い　飲むんじゃなかった　缶コーヒー

〜寸評〜　（長野県　LEG君）

最近のゲームには、家庭用タイトル並に長尺なデモシーンが挿入されることもしばしば。そんな時にコーヒーの利尿作用が炸裂すると、さあ大変。捨てゲー覚悟でトイレへと駆け込み……、あら、戻ってきてもまだデモでした。

それ違う　コーヒーじゃない　UCC

〜寸評〜　（神奈川県　黒坂カヲル君）

アイレムのベルトアクション『アンダーカバーコップ』。その頭文字を取った略称は、まさかのUCC。92年の夏休み、ゲーセン内では缶コーヒーと『アンカバ』による、血で血を洗う領土争いが……、もちろんありませんでした。

今月のお題　稼働日

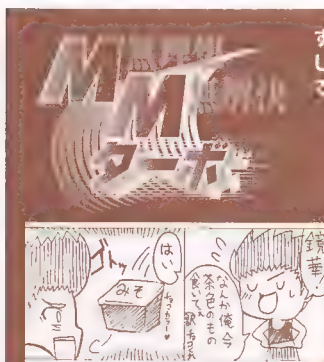
ビデオからメダルまで、アーケードゲームにはつきものとなる「稼働日」が今回のテーマ。皆様の川柳をお待ちしております。

A-Froをネットでも楽しーむ法

現在、A-Froはネットにも展開中！　ツイッターでは本誌未発売月の月末を中心に補完号をお届け！　また、アルカディアブログでは連動企画も構想中　ネットでも読者コーナーA-Froをよろしくおなしゃっす！

A-Froツイッターアカウント
@arcadia_afro

ARCADIAブログURL
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

MMターボ

すっかりハガキ裏イラストコーナーと化しましたが、一言ネタも随時募集中なのでシクヨロレイヒー！

↑（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆食い物というか調味料DA・YO・NE一

↑（大阪府　せのお東君）
☆悲しき戦国裏物語よの…

←（愛媛県　煮モノ君）
これぞ、ジ・うろおぼ絵！

←（広島県　森本マイヤー君）
全ゲーマーの心の中に……

Shake The アフロッツ

ちくわ　次号はメガネキャラの祭典、眼劇の開催であるなあ。
げっつ☆　きっと編集部が田辺みさこイラストで溢れかえることになりますよ！　わくわく。
ちくわ　ガッハッハ、ゲツリ坊は夢見がちだのう。
ケソ　そんなことより、三つ巴バトルの罰ゲームはよ！
ちくわ&げっつ☆　スカー、スカー（アーバンチャンピオンのようにとぼけて口笛を吹きたいが音が出ない）
ケソ　こうなったらオレ様の手下共を呼んでやるぜ。スカー（ダムドのように口笛を吹きたいが音が出ない）
げっつ☆　いやあ、いい汗かきましたね！
ちくわ　うむ。さあ帰ろう、そうしよう。
編集ナカムラ　罰ゲーム案はまだ募集中ですからね！
ちく&げ☆　あるのは暴力と死だけか!?（白目）

A・Fro回覧板
次回の締め切りは3月17日（月）必着！ 募集要項は81ページ〜82ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先、もしくはメールアドレスまで応募してください！

ウメハラコラム

道

コラムリニューアル第四回

ウメハラと初大会・初遠征

今回のウメハラコラムは、ウメハラの初めての大会出場、そして初めての遠征をテーマに話を進めていこう。

ウメハラ少年 初めてゲーム大会に出場する！

――今回はテーマトークに戻ります。ずっと「ウメハラ初めての○○」シリーズで来ていたので、今回は「ウメハラの初大会」、「初遠征」で進めたいと思うのですが。

ウメハラ（以下、ウ）　遠征か～。ところで今ってさ、遠征の価値が下がってると思うんだ。

モリカワ（モ）　まぁ、今はネット対戦で簡単に遠方の人と対戦できるしね。昔はさ、例えば「大阪から強いヤツが来るらしい」なんて話が出ると話題になったけどね。

――"見知らぬ強豪"みたいな感じでしたね。

ウ　そうそう。遠征することも面白かったし、遠征されることも同じくらい面白かった。じゃあ話を戻して「初大会」。これは、多分おもちゃ屋で開催された、スーファミ版初代『ストII』の8人トーナメント。全員俺の知り合いというか友達。

モ　それは小学校くらい？

ウ　えーとね、小5？　当然俺が勝ったわけですけど。商品はかなりショボかったね。

モ　ゲームソフト1本とか？

ウ　全然。ミニパズルとかトランプとか、そんなレベル。完全に売れ残りで、「捨てるくらいなら大会の賞品にしようか」とか、その程度。それが一番最初の大会ですかね。で、ゲーセンの大会となると、最寄りではないけど近くのゲーセンで大会があるって聞いて。その大会は賞品がすごくて、メダル3万枚とかだった気がする。

モ　へぇ～当分遊べるじゃん！

ウ　そうなんだけど、メダルには興味無かったから要らなかった。興味は"大会に出る"ということの方だったんだ。結果は……二回戦負けかな？　『ストII'ターボ』だと思う。

モ　俺の場合には、初めて大会に出るっていうのは一大イベントだったんだ。まぁ時代がちょっと違って『ストZERO3』なんで、比べられないと思うけど。でもすごく緊張してさ、場所はどこだったかな～。ハーフランバト（高田馬場にあった「BET50（ベットハーフ）」という店舗のランキングバトル。同店は対戦格闘ゲームのレベルが高いことで有名だった）とかかな？

ウ　いきなりレベルの高いとこから入るね～。だってさ、当時は日本一って言っても過言じゃないレベルっていうか、日本一だったでしょ。俺は友達を誘って、それこそスライム×7ぐらいの大会で、まぁそんなこと言いつつ俺自身がレベル5ぐらいだったと思うけど（笑）。

モ　緊張はした？

ウ　さすがに、そのおもちゃ屋の大会ではしなかった。全員友達同士だしね。ただ、初めてのゲーセンでの大会のときには緊張したよ。一回戦の相手はどのキャラだったかな？確か同キャラだったような……。

モ　まだそのときのウメハラは「さまようよろい」ぐらい？

ウ　何で俺がモンスターなんだよ（笑）。まぁ、ちょっとはマシになっていたけどさ。

モ　で、二回戦負けで「しょうがないか～」ぐらいの気持ち？

ウ　もちろん。その二回戦で負けた相手も三回戦で負けたとか、そんなレベル。それがゲーセンでの初大会。

モ　そのウメハラ少年のゲーセン初大会は、中学くらい？

ウ　小6くらいじゃないかな。ターボだったから。あ、小学校のときにもう『スーパー（ストII）』が出ちゃうのかな？　『スパIIX』が中一のころか。で、中二のときに『（ヴァンパイア）ハンター』が出たんだ。

初めての"遠征"について

――緊張したというのは少々意外ですね。では、初遠征となるとどんな感じだったんでしょうか？

ウ　どのくらいから遠征とするか、っていう定義は難しいね。それこそ家から最寄りの駄菓子屋なりおもちゃ屋から、駅前のゲーセンまで行ったから遠征ともいえるわけだから。

モ　小学生と中学生で、結構行動範囲が変わるじゃない。当時はどのくらいまで行ったんですか？

ウ　当時行っていたのは……どうだったかな～。平日に一人用で練習しつつ、週末に遠征というか電車とかで別のゲーセンに行くって感じかな。ビッキーズ（神保町）とか？

モ　あ～はいはい、毎日対戦するほどのお金は無いし、普段は練習だけすると。

ウ　『スパIIX』はゲーセンにしか無かったから、空いている時間に近所のおもちゃ屋とか駄菓子屋で練習して。中一くらいまではそんな感じで、中二くらいから毎日のようにゲーセン行くようになったんだ。

モ　といっても、中二になって突然お金が自由になるわけじゃないでしょ？

ウ　いや、そのころからゲーセンで金を使うようになった。何でかというと、家で飯を食わなくなったから。

モ　メシを作ってもらわずに、メシ代をもらうようになった、ってこと？

ウ　そう。そう考えると、対戦をするという環境においては比較的恵まれていたといえる。

モ　だよね。それが無かったら子供が毎日のように格ゲーで対戦するとか……。

ウ　無理無理。ただ、当時のゲームに対する熱意っていうのは本当にすごかったから、それこそ新聞配達のバイトだったりを探し出して、何とかしてプレイしたんじゃないかとは思うんだけどね。

モ　当時は本当に対戦というものが楽しかったから、まぁ結局は何とかしちゃってたかもしれないね。

ウ　俺は当時中一～中二とかで、ゲーセンに行けば周りは大人ばっかりなんだ。そりゃ同級生よりも話は全然面白いし、その刺激を我慢することは俺にはできなかったと思うよ。

モ　じゃあ中学くらいから、チャリなり電車なりで都内のゲーセンはいろいろ行っていた感じだ。

ウ　さすがに移動は電車だよ。

モ　そのころだと、まだインターネットは無いか。じゃあ「どの店がはやってる」とか「どこそこに強いヤツが居る」とかは全く分からないような時代じゃない？

ウ　そう。どこのゲーセンがはやってるかも、どのキャラが強いとかも全然分からない。それこそゲーメストしか情報源が無いくらいのレベルだから。そういう情報を持っている人は居ないし、自分がどのくらい強いのかも分からないくらい。で、もう少し後になって秋葉原とかに行くようになってからは、一気に情報が入ってくるようになった。

モ　どこそこに強いガイル使いが居るぞ、みたいな。

ウ　そういう話は聞いたし、すごくワクワクしてたね。そういった情報を元に初めて違う県まで遠征したっていうのは……最初は川崎かな？　でもそれっていうのは、川崎の人たちがビッキーズに来ていて知り合いになって、じゃあ行ってみようかな、ぐらいの感じ。本格的に「どんなヤツが居るのか分からない」状態で、ウワサだけ聞いて遠征したのは名古屋……じゃなくて岐阜か。

モ　それはいつぐらい？

ウメハラ　2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ　「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇「CAPCOM VS. SNK 2」（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

ウ　中二だから『ハンター』だね。行った経緯というのは、ビッキーズの常連の一人に岐阜出身の人が居て。直接じゃなくて俺の知り合いの知り合いだったんだけど。で、その知り合いから、岐阜の人が「いや、こんなもんじゃないよ。地元は」みたいなことを言われてるって聞いたんだ。
モ　こんなもん、っていうのは常連のレベル？
ウ　いや俺のこと。「まぁうまいよね。東京じゃこの子が一番かもね。でもこんなもんじゃないよ」って言ってたらしいと。それで俺も「はぁ？　何言ってんの？」ってなってさ。で、よくよく聞いてみると、その人が「こんなもんじゃない」って言ってるヤツは『ヴァンパイア』のチャンプらしいんだ。どこぞの馬の骨じゃなく、一応ちゃんとした実績があって名前も売れているらしい。で、そいつがダントツ最強と言ってるわけ。
モ　そのころウメハラは、『スパⅡX』と『ハンター』を並行してやってたくらい？
ウ　いや、『ハンター』だけだった。『ハンター』で「もう敵が居ないな」って思ったときに『スパⅡX』を再開したから。話を戻すと、その間に入ってくれた常連の人に、「いや、俺はウメちゃんが一番強いと思うよ。だから遠征しない？」って言われたんだ。俺はそれを聞いて楽しそうだったから「じゃあ行ってみますか」ぐらいの感じで。それで岐阜まで行って、確か「アンクルトム」っていうおもちゃ屋？　その強いってヤツのホームのおもちゃ屋に行ってさ。そしたら、強いヤツが二人居る。チャンプとは別にもう一人同じくらい強いのが居ると。それで実際に対戦したら、確かにそれまでに対戦した中では一番強かった。
モ　それが平井さん（当時の強豪「平井モン」氏）なんだ。
ウ　そう、平井と田中君っていうサスカッチ使いが居たんだ。でも当時の俺って負けることが全然無かったし、勝ったんだけど、「こんな強いヤツが居るんだ。しかもこんなおもちゃ屋で延々とやってるだけで」っていう衝撃は受けたよ。
モ　アンクルトムって確か駅前にあるんだっけ。
ウ　知ってるの？　ああ、そうか岐阜は知ってるのか。
モ　俺は高校時代にチョイチョイ行って、その当時はもうゲーセンだったんだよね。話を聞いた感じだと最初はおもちゃ屋だったのかな。
ウ　昔は下がおもちゃ屋で上がゲーセンみたいな感じだったと思うよ。そこで俺を含め身内だけのプチ大会みたいなのを開催して、優勝して財布をもらいました。
モ　ああ、アンクルトムで平井さんや田中君含めた身内大会をやって、ウメハラが勝ったと。じゃあ、ウメハラは東京では負け無しの状況で遠征して、その二人にも勝ったわけじゃない。そうなると、その二人は当時としては全二〜全三くらいの強さだったってこと？
ウ　ところが、続きがあるんだ。遠征で連絡先を交換して、その後電話で攻略についての話なんかをするようになったんだけど、そこで「実は、一人大阪にヤバいヤツが居る」って話をされて。「俺はモリガンだと負け越す」って。
モ　平井さんのメインはモリガンなんだっけ。
ウ　一応メインはそうなんだけど、あのゲームってキャラ差がすごく大きいから、サブキャラの方が勝率が高いなんていうのはよくある話でさ。で、2回目の遠征っていうので名古屋に行って。そこには岐阜とか大阪の連中も集まって5on5をやるって話だから、俺も東京から何人か強い人を連れていったんだ。結局その大会でも俺は優勝したんだけど。そのときも「ああ、こんなにやってる連中が居るんだな」っていう風には思ったよ。

“俺より強い奴”に会いにいけたのか……!?

モ　その当時ってのは、ウメハラは「まだ全国どこかに俺より強いのが居るだろう」って思った？　それとも「ああ、やっぱり俺が一番か」だった？
ウ　当時は俺も子供だからさ、自分は強いだろうって思いつつも、どこかでそれを認めたくないんだ。だって、俺がこんなに全力で青春をかけているモノが、こんな程度であるハズが無い。もっと西に行けば、とんでもないヤツが居るハズだ！　って。実際、強いっていうか面白いヤツは四国のどこだったかに居たんだ。対戦がそこまで強いわけじゃないけど、とにかく技術が神。『ハンター』って技術がすごく重要なゲームで、そいつにしかできないことがたくさんあったわけ。
モ　オルバスの永パがすごいとか……。
ウ　そう、何ループもつなげちゃうみたいな。そういうことはあったんだけど、まぁ「多分俺が一番強いんだろうな〜」、「でももしかしたら……」みたいな感じかな。その後は『セイヴァー』の全国大会があって、勝っちゃったから「あーやっぱり」みたいな。で、『スト ZERO3』が出て、ゲーム性も変わったから、また「もしかしたら……」みたいな期待はしたけど「やっぱ俺か〜」って感じですかね。
モ　じゃあさ、それまでの「俺より強いヤツが居る」っていうのから「やっぱ俺が一番だったか〜」ってなったときに、何をモチベにしていったの？
ウ　そのときは「もっと俺はうまく、強くなれるんじゃないか」っていう思いかな。結局さ、負けても工夫してどんどん立ち向かってくる、何としても勝ちに来るみたいなテンションでやってる人が居なかったんだ。それで何だか冷めちゃった感じというか。そんなわけで、小〜中学から始まった、ひたすらガムシャラにプレイするっていう状況は17歳くらいで終わった。その7年間くらいが、俺の格闘ゲームに対する思い入れのピークだった。
モ　2003〜4年くらいにゲームから離れるじゃない？　そこに至るまではゲームに対する情熱みたいなものが段々と下がっていくわけ？
ウ　下がったかという表現が正しいかどうか分からないけど、とにかく中〜高校時代が狂気的といえるほどの熱意だったんだ。世間的にはやらなきゃならないことがあっても「無理！　こんなの我慢できない！」っていうくらいに。でもピークを過ぎたら「あれ？　何か狂ったようにゲームやってたけど、今はそこまでの熱意も無いのに歳だけどんどん取っていって大丈夫か!?」みたいな風に思ったのかなー。もう二度と、あんなに何かに熱中することは無いだろうね。
――なるほど。そこで一度「ウメハラ格ゲー引退時代」を迎えるわけですね。そして『ストⅣ』で復活と。では、今回はスペースも無くなってきたのでここまでにして、次回のコラムではまた違った「ウメハラの初めて」をテーマに設定してお届けしたいと思います。

リニューアル後も引き続き ウメハラへの質問を募集中!

当コラムでは、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！　対戦格闘ゲームの質問や悩みはもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！
ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
◆メッセンジャーバッグ
◆Tシャツ
◆Team Mad Catz ステッカー
◆キーチェーン

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
(株) KADOKAWA　エンターブレインBC
アルカディア編集部「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。

[Mad Catz メッセンジャーバッグ]

[Mad Catz キーチェーン]

[Mad Catz ステッカー]

ウメハラへの質問

――今回ですが、質問が来ておりません（笑）！
モ　一応こういうときのために、しょうもない質問みたいなものは用意してあるんです。事前にウメハラとはちょっと話をしたんですが、メモってあります。[illegible]
ウ　俺はやらないかな。例えば[illegible]でリプレイを見るときに、自分と他人のキー[illegible]プレイ（どんなレバー、ボタン入力をしているか）を表示できるのね。だいたいみんな「ラウンド、ワンファ」て始まる直前くらいからダーっとキー入力が始まるんだけど、俺は全く動かない。TOPANGAリーグとかでも、ほぼ全員そんな感じだった。
モ　そういうのって、スポーツでいうところの準備[illegible]というかストレッチみたいなモンじゃない？　肩慣らしというか、そういうのやりたくならない？
ウ　それは分かるよ。実際[illegible]と思うんだ。でもなんか[illegible]
モ　動画なんかを見ていても、たまにうまい人が合間にパラパラッと（ボタンをズラシ押しする動作）やってるのを見て、格好いいな、とか思うけど。
ウ　うん、確かにうまいっぽく見えるけど、自分の[illegible]では「違うな」って感じだから、特別やろうとも思わないかな。昔ビックリしたのは、ゲ屋（ゲーメスト経営のゲームセンター）でダックキングのブレイクスパイラル決めて、イスに立ち上がってアピールしていた人が居たんだ。それには衝撃を受けた（笑）。手がかじかんでいるときに暖める、っていうのは当然やるよ。そこは死活問題だからさ。でも何かするっていうのはそのくらいですかね〜。
――なるほど。質問の方は引き続き募集しているので、皆さんも面白い質問を送ってください！

スペースダップセは宇宙のダップセである。そして彼らはプセルスゲームハンテルである。見たことの無いプッセナーなブツを発見するため、今日もプコフ巡りを続けるのだ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　飛竜の元ネタは「1943」の大飛龍だと確信を抱くも字が違うことに気付き、「ストII」のバルログに影響を与えたのは間違いなかろう（名前とか）。

ケソ　大型艦建造は週に一度と決めているフェアリィ空軍所属窓拭き係。最近、困ったらヤフー知恵袋にすぐに助けを求[illegible]

タキョス　千葉シティの闇クリニックでバイオ釣り人オペレーションを受けたサイバー宇宙カウボーイ。その超能力はダップセの原稿を追い込むためだけに使われる。

01 虎の尾を踏む男たち
The Men Who Tread on the Tiger'sTail.

まさ　2月は辛かろう寒かろうの豪雪期間であったが、停電だけはマジ勘弁、というエレクトロホリックな我らであるが。

ケソ　電気が来ないと、原稿すら書けずに膝を抱えて震える一択って感じですからね。

まさ　停電といえば、『テラ4001』（T&Eソフト）で、都市機能を停止させてからハンググライダーで都市部へ乗り込み、カセリアを追って潜入工作を開始する……という流れがあったが、そんなに気軽にライフラインを止めちゃダメだよな。

ケソ　そのせいで、罪なき民家にどれほどの被害が出たことか。原稿を書いて、一時間セーブしてない奴が居たりとか。

まさ　『ケツイ』の裏2週目で、今まさにノーミス、ノーボムでエヴァッカニア・ドゥームを倒そうとしていた瞬間に、電源が落ちてしまった奴も居ただろうに。

ケソ　哀しいね、切ないね。

まさ　スターアーサー、その先のボートシティでも、爆発を起こして警備兵を事故現場におびき寄せ、そのスキに検問を通過するとか、よく考えるとテロリスト同然の立ち振る舞いが目立っていたな。

ケソ　☆アーサー、ちょっと追い込んでやりますか、ん？

タキョス　このご時勢にスターアーサーの話題を持ち出してくるのは、お前らか5pb.の志倉さんくらいだと思うんだけどよ、今回の猛者はそのスターアーサーに勝るとも劣らぬカリスマヒーローである、〝ストライダー飛竜〟について扱うことにした（自然な流れ）。

ケソ　おっ、その手に握られているのは2月22日にカプコンから発売された超新作『ストライダー飛竜』やないですか！

まさ　フムン。ならばちょっと遊んでやるか。馬を引けい！

タキョス　ま、せっかくだからよ、おさらいも兼ねて今回は『ストライダー飛竜』シリーズを振り返ろうや（編集者らしい振るまい）。

すべてはここから始まった！　初代『ストライダー飛竜』の冒頭デモ。極秘潜入にしては派手な登場の仕方だ。

02 生き物の記録
The postwar.

～ストライダー飛竜とは～

『ストライダー飛竜』は1989年、業務用アクションゲームとして誕生した。当時の水準を大きく上回る美麗なグラフィックと、冒険映画さながらの自由なアクションとダイナミックな演出。そして近未来、東欧から幕をあける奇想天外な世界観が全世界のゲーマーを虜にした。

（『ストライダー飛竜』公式webより）

ケソ　初代は89年リリースかー。何か『ストライダー飛竜』というと、比較的ニューゲームという印象すら感じるのですが。

タキョス　それは俺も感じたが、よくよく考えてみるとニュゲミどころか、1989年つったらすなわち平成元年だからな。今の若いゲーマー諸君が知らないのはモチロン（タロウ）のこと、AKB軍団の連中はだれも生まれていないだろ（超適当）。

まさ　ゲーメストアイランドの二代目担当、栗原さんもマストバイな『飛竜』だが、確かにキャラクター、世界観の人気は、稼働当時から飛び抜けておったな。

ケソ　任務のために非情に徹する孤

アクションゲームの次なる進化!
『ストライダー飛竜』が完全新作で登場!!

本作を象徴する「独特の世界観」はそのままに、よりアクション性とそう快感がアップ！　過去のシリーズの名場面を思い起こさせる演出や敵キャラなども盛りだくさん！

無論、前作および前々作を遊んだことの無いヤングメンでも楽しめるので安心である。

伝説のアクションゲーム『ストライダー飛竜』が3Dアクションゲームとなって帰って来た！　これまでのシリーズ作の焼き直しではなく、作品が持つ遺伝子と魂を完全継承した意欲作。飛竜の新たな戦いと歴史が、闇を切り裂く残光と刻まれる！

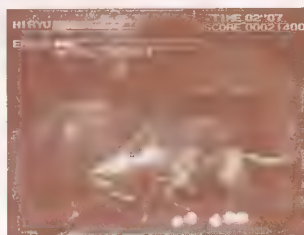
【PlayStation4版】
発売日：2014年2月22日
ダウンロード配信版価格：2,000円（税込）
【PlayStation3版】
発売日：2014年2月22日
ディスク版：3,990円
ダウンロード配信版価格：3,990円
【PS3® 版同梱特典】ゲームアーカイブス『ストライダー飛竜1&2』とPS3® カスタムテーマ『ストライダー飛竜』がダウンロードできるプロダクトコード
※ディスク版とダウンロード配信版に含まれるコンテンツは同一のものです。
【Xbox 360版】
発売日：2014年2月26日
ダウンロード配信版価格：2,000円

※本作の紹介を、アルカディアブログでも掲載しているぞ！　「ちくわ」が熱く『飛竜』を語るブログはコチラ→**http://www.famitsu.com/blog/arcadia/**

高のエージェント――という飛竜の設定も、多くのゲムっ子のハートを鷲づかみにしたんでしょうな。
まさ　ムス。『地獄めぐり』もダークな世界観（っていうか地獄）、非情な主人公（南無阿弥陀仏）、光るキャラクター設定（ボンズゆえに剃髪）と、似たような要素があったものの、飛竜のように続編は作られなんだな。
ケソ　やっぱり、飛竜にはほかに無い何かあるんですよ。
タキョス　つーかよ、何で唐突に『地獄めぐり』が出てくるんだよ。比べるタイトルに問題があり過ぎるだろ！
ケソ　初代『飛竜』がペテルブルク潜入からスタートするというのも、当時の冷戦のナゴリッシュヒーローという感じですね。
まさ　当時は猫も杓子も共産圏を目の仇にしておったから仕方ないな。2面のシベリアの雪坂を駆け下りるところは、ちょっと真似したくて憧れだったがな。
タキョス　曲も盛り上がるよな、シベリア踏破から雲海のシーンは。
まさ　各シーンに細かく曲がリンクしているのも、皆の記憶に強く残っている理由だろうな。
ケソ　1ステージの中で、何回も曲が変わっていくとか、ほかにはあんまりないですもんね。
まさ　つまり『地獄めぐり』もシーンごとに曲を変えていれば……。
タキョス　それはもういいから。

悪い奴ほどよく眠る

The Bad Sleep Well.

まさ　イメージ先行かもしれんが、飛竜は海外で人気がある印象だな。
ケソ　ダークヒーロー的な雰囲気で、マーベルコミックやDCコミックのヒーローたちと並んでても、違和感が無いからじゃないですか。
タキョス　飛竜は変なビーム出したり空を飛んだり時間操作できたりとか、そういう特殊能力は持ってないんだけどな。
まさ　体術のエキスパートであり、光剣サイファーを駆使して困難を切り抜けていく……というのが〝特A級ストライダー〟の面目躍如的存在感があるのだろうな。
ケソ　受けた任務は何でもこなす、という設定なんかも、格闘ゲームなどへのゲスト出演が自然に感じる要素ですもんね。
まさ　そういや、飛竜はコミック化されていたものの、アニメ化や映画化はされておらぬな。
ケソ　設定的に、ハリウッド辺りが食い付きそうな要素てんこ盛りなんですけどねえ。
タキョス　初代飛竜、モスクの頂上で月を背負うシーンで〝ペテルブルグの月〟を流せば、それだけで屈指の名シーンになりそうだがな。
ケソ　飛竜単体じゃなくても、『プレデター VS.飛竜』とかでも、十分作品として（戦力的に）成立するんじゃないでしょうか。
まさ　イメージ的には、飛竜にはパニシと戦ってほしいがね。今だったら『ニンジャスレイヤー VS.飛竜』という感じか。
タキョス　成立すんのか？

1999年、すなわち世紀末に発売された『ストライダー飛竜2』。初代からは2000年後の世界……という設定ダゾ。

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　久しぶりに〝グリズルストライダー哲〟についても語ろうとしていたのだが、誌面が尽きてし、モウターではないか。
タキョス　つか、肝心のゲームレビューの方を書いてねえじゃねえか！
ケソ　オウ、シット。
まさ　しょうがない。続きは次号としゃれ込むか。
ケソ　モセルならその程度だろうよ。

～次回につづく～

はみだし便り

大雪の中、ブーツでJAEPOショーに行ったら、2回もコケるわくるぶしの皮はむけるわで散々だったタキョスである。今回のお題は飛竜ということで、飛竜→フェイロン→ふ～ど……ってなわけで、プロゲーマーのふ～ど君に『ストライダー飛竜』についてコメントを求めてみたところ、『モンハン4』の野良ギルクエが忙しいようで完全に無視されてしまった。貴様、今度ウメスレに悪口書き込んでやっから覚えておけよ!?

冬の立体貴族スペシャル ワンフェス2014冬

銀河一の立体造形祝祭として多次元宇宙にその名を轟かすワンダーフェスティバルが、この冬もやって来た！　開催日である2月9日は、おしりも（違）関東一円を降雪が襲い、交通機関の乱れや都知事選挙などでまじパない一日であったが、例年通りの盛況を見せていた。ユーザーが精強だけにな（SG）！

今回写真でご紹介するのは、1サークルで立体貴族的素材をすべて提供していただいた、サークル「GEKOKUJYOU」さん。『スプラッターハウス』の名場面を集めたセットや、『ファンタジーゾーン』セット、『グラディウスIII』モアイセットなどなど、ファン垂涎のアイテムてんこ盛り！

BEAT MAXIMUM

今回は3月から稼働となる三機種の大型バージョンアップを一足早く紹介!　BEMANIレジェンド、泉陸奥彦のインタビューも必見!

jubeat saucer fulfill

大型バージョンアップ実装
ラテアートで優雅に楽曲解禁

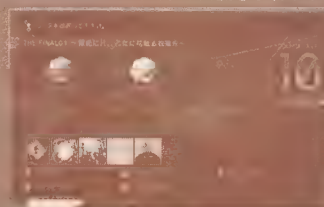
jubeat saucer fulfill
■メーカー：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：6ボタン
■発売日：2014年3月上旬
■使用基板：[illegible]

大人気「jubeat saucer」が、さらにおしゃれにバージョンアップ!　初公開となる新曲にも注目だ!

楽曲解禁の新要素 saucer macchiato

好評稼働中の『jubeat saucer』が、新要素&新曲を追加して『jubeat saucer fulfill（ユビートソーサーフルフィル）』となって大型バージョンアップ！
[illegible]
[illegible]は、楽曲解禁中に条件を達成してコーヒー豆を集める。そして、豆を集めたのち、プレイに応じた牛乳を獲得。そして、最後に牛乳をそそいでラテアートが出[illegible]

新モード"コース"

指定された五曲を続けてプレイするゲームモード"コース"を実装！　さまざまなクリア条件が課せられ、新たな感覚で楽しめるぞ！

新規追加楽曲の一部を初公開！

楽曲解禁システム「saucer macchiato」で入手可能な新曲を一足早く公開！　他機種で人気の定番曲に加え、Sota Fujimoriや96の新曲が稼働まもなくプレイ可能となる！

	アーティスト名	曲
新曲	96	HYDRA
新曲	Sota Fujimori	DANCE ALL NIGHT
移植	S-C U	Little Fl.pper
移植	HHH×MM×ST	Follow Tomorrow

96／　Sota Fujimori／

S-C-U／

HHH×MM×ST

GITADORA OverDrive

さまざまな要素がボリュームUP！
新たなギタドラワールドが過大増幅

GITADORA OverDrive
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：GuitarFreaks 5ボタン＋ピックレバー
　　　　　：DrumMania 7パッド＋2フットペダル
■発売日：2014年3月上旬

『GITADORA』が"OverDrive=過大増幅"してバージョンアップ!　ファン待望のロング曲が復活する!!

ファン待望のロング曲復活やネットバトルなど、まさにOverDrive！

タイトルに「OverDrive」というサブタイトルが付き、イメージも一新!!　ファン待望のロング曲の復活や、全国のプレイヤーとリアルタイムにスコアを競い合う「バトル」など、さまざまな要素がボリュームアップする大型バージョンアップとなっている！

楽器好きなら一度は聞いたことがあるだろう「OverDrive」。全国対戦で気軽にアツいギター&ドラムバトルを楽しもう!

ロング曲が遂に復活!!　もちろんすべて新譜面!　さらに、MASTER譜面まである曲もあるとか!?　人気の高かったムービーも同時に復活しているぞ。

自分の記録（スキルやクリア状況など）の確認や、自身の次にすべき曲を選択、イベントの確認、参加等が自在に簡単にできる「タブシステム」が新搭載!!

BEMANIコンポーザー

泉 陸奥彦　ベストアルバム

Third

発売記念インタビュー

――このタイミングでベストアルバムを発売するに至った経緯についてお聞かせください。

泉陸奥彦（以降、泉）　きっかけは去年の夏ぐらいに、DJ TAKAさんから「アルバムを作らないか？」という話をいただいたことですね。当初はインストのアルバムにしようと思っていたのですが、そのときにDJ TAKAさんからベストアルバムが良いんじゃないかと言われ、曲もたくさんあるしベストアルバムにしようと。ベストアルバムが作れるなんて本当に光栄なことです。

――CD三枚組という大ボリュームとなっていますが、これは企画当初から予定されていたのでしょうか？

泉　そうですね。今までいろいろなジャンルの曲をたくさん作ってきたので、一枚や二枚じゃ入りきらないなと思い三枚組を提案したら、そしたらすんなりOKが出ました。とてもうれしかったですね。

――選曲はどのようにされたのでしょうか？

泉　基本的にインストとボーカルのディスクはファンの方たちが喜びそうな曲から選びました。また、最近ファンになった方たちが知らないような、昔の曲からも選んでいます。最初に候補曲を全部あげたのですが、ディスクに入りきらない長さだったので、少しずつ削除していき、最終的にディスクに入るギリギリの長さまで収録しました。できればDDシリーズやFTシリーズは全部入れたかったのですが無理でしたね。ギターフリークス以前の過去の曲は、自分でベストと思える曲から選曲しました。また、昔作った曲は、自分が作ったのかほかの人が作ったのか分からない曲もあったりするんですよ。そういう曲はもちろん入れていません（笑）。

――Disc1には新曲も収録されています。それぞれどのような楽曲なのでしょうか？

泉　新曲は二曲用意しています。一曲目はNature（ネイチャー）という雄大な自然を表現した曲で、テンポが230bpmとかなり速い曲です。激しいリズムの曲ですが、メインのメロディーはあえてゆったりしたフレーズにして、雄大なイメージにしている、アルバムのメインとなる曲でもあります。またドラマーに旧友である菅沼孝三氏を迎え超絶的なドラムをたたいてもらいました。それからベースに肥塚王子、そしてラスト付近に出てくるシンセサイザーのソロをSota fujimori氏に弾いてもらいました。二曲目はDaybreak（デイブレイク）という曲で、ギターがメインのゆったりしたバラード曲です。こういうゆったりした曲はゲームではほとんど作る機会が無いので、かなり気合いを入れて作りました。雰囲気的には、前作アルバムに入っていたMother Africaに近いかもわかりません。でもこの曲の方がギターがより前に出ていてギター好きの人にはよろこんでもらえる曲だと思います。この曲にも菅沼孝三氏が参加しています。

――新規録音音源も多いと伺いましたが、どのような要素が変更されているのでしょうか？

泉　ドラマーに菅沼孝三氏、工藤義弘氏、細川博史氏、山形秀行氏を迎えて、「Polaris」、「Masterpiece Silver Ending」、「Double Orbit」、「blue moon」、「Spiral Wind」、「MR.MACHINE」、「DAY DREAM」、「MODEL DD3」を生のドラムに差し替え、アレンジし直しました。それぞれのドラマーの個性が出てどの曲もカッコよく仕上がりましたよ。そしてギタドラであの悪名高い17/16拍子の「DAY DREAM」も菅沼氏にたたいてもらっています。こんな曲をたたけるのは彼ぐらいしかいないんじゃないでしょうか。期待していてください。それから、96ちゃんに「Double Orbit」、「MR.MACHINE」でギターを弾いてもらいました。特に「Double Orbit」での96ちゃんとのギターバトルはみなさんに楽しんでもらえると思います。また、Sota Fujimori氏に、「Nature」、「blue moon」でシンセサイザーのソロを弾いてもらいました。Sota氏に僕の曲を弾いてもらうのは初めてでしたが、いつもの雰囲気と少し違うものが入ったことで、曲も新鮮な感じに仕上がりました。そのほか、数曲で原曲に少し手を加えています。

――このアルバムを制作中に、何か印象深い出来事がありましたら、お聞かせください。

泉　アルバムタイトルに関しての話ですが、ベストアルバムを作ろうということで進んでいったのですが、前作のアルバム「HEAVEN INSIDE」と「ポン太と巡る世界の音楽」を買ってくれた皆さんのために、この二枚のアルバムに入っている曲は入れたくなかったんです。ただし、この二枚にはベストアルバムとして入れるべき曲がたくさん収録されています。ですから、入れないなら完全なベストではないなということで、タイトルにベストという言葉を載せるのを止めました。いいタイトルがないかと何日も考えたのですが、なかなかいいタイトルが思い浮かばなくて、結局「Third」というシンプルなタイトルに落ち着きました。

――泉様にとってのBEMANI楽曲とは、どのような存在なのでしょうか？

泉　僕はゲームミュージックを作るようになってから、いろいろなジャンルの曲を作るようになりました。ゲームに携わっていなかったらこんなにいろいろなジャンル作れなかったでしょうね。コンポーザーとしてゲームミュージックに鍛えさせてもらいましたよ。

――最後に読者へ一言お願いします。

泉　僕がゲーム音楽の作曲を始めてから現在まで、たくさんの人たちに支えられてきました。この仕事を続けていくことができたのは、たくさんのファンの皆さん、アーティスト、スタッフ、関わってくれたすべての方々のおかげだと思います。

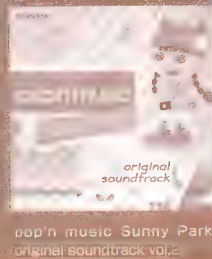
　このアルバムは、そんな人たちへの感謝を込めたアルバムでもあり、僕の作った過去から現在までのいろいろなジャンルの曲が入っています。全116曲なので皆さんの好きな曲も必ず入っていると思いますよ。みんなの力でできた、アルバム「Third」よろしくお願いします。

2014年3月、BEMANI関連CDが五枚リリース！

3月はBEMANI関連アルバムの発売ラッシュ！ 2日の「pop'n music Sunny Park original soundtrack vol.2」、全機種連動イベント「熱闘！BEMANIスタジアム」二枚のサントラの発売を皮切りに、19日には、ポップンシリーズでおなじみTOMOSUKE氏プロデュースのキャラクターバンド「日向美ビタースイーツ♪」のフルアルバム「Bitter Sweet Girls！」が発売。

さらに、26日には今回インタビューに登場した泉陸奥彦氏のベストアルバム「Third」と同時に、人気機種のサントラ「jubeat saucer Original Soundtrack -Gourzaemon-」、「GITADORAOriginal Soundtrack 3rd season」が発売される。いずれもコナミスタイル限定盤なども予定されているので詳しくはコナミスタイル<http://www.konamistyle.jp/>にてチェックだ！

サウンドトラック

pop'n music Sunny Park original soundtrack vol.2

キャラ愛に満ちた新作格ゲーの稼働に備えよ!

電撃文庫
FIGHTING CLIMAX™
ファイティング クライマックス

数々の人気キャラクターたちが一堂に会する「電撃文庫 FIGHTING CLIMAX」。今回は先日開催された「JAEPO」でのプレイインプレッションをお届け!

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX	
■メーカー	:セガ
■ジャンル	:2D対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+4ボタン
■発売日	:2014年春
■プラットフォーム	:RINGEDGE2(ALL.Net P-ras MULTI バージョン2)

男なら、このゲームで“キャラ愛”を示せ!

初のお披露目から約4カ月が経過し、徐々にその全貌が明らかになってきた「電撃文庫 FIGHTING CLIMAX」(以下、DFC)。今回はジャパンアミューズメントエキスポ2014(以下、JAEPO)に出展されていたバージョンのプレイインプレッションや、システムの概要説明を中心に本作品を紹介していこう。これまでのロケテストには存在しなかったシステムや、今回が初のプレイアブルとなるキャラクターも多いのでしっかりチェックしてほしい。自分の好きなキャラクターで“キャラ愛”を証明するための闘いはすでに始まっている!

ボスキャラとしてVFのアキラが登場!

伝説の“ビーター”キリトの剣を見よ!

今回が初のプレイアブルとなるキリト。超人的な反応速度からくり出される剣技の数々は「DFC」に於いても健在だ。「切り札」使用時には二刀流も披露するぞ。

JAEPOver.プレイインプレッション

今回のインフレッションは、アルカディアが誇る“黒き救世主”こと、このオレ「JOKER」が担当しよう。本作初のお披露目となった「電撃文庫 秋の祭典2013」から、関東圏でのロケテストには欠かさず参加していたオレが今回まず感じたのが“ジャンプ攻撃の当たりやすさ”。以前まではしゃがんでいる相手にジャンプ攻撃が当たりにくく、ジャンプした側が不利になる展開が多かった。そのため、互いに地上戦を重視した“静のゲーム”の印象が強かったが、今回はしゃがんでいる相手にもしっかりジャンプ攻撃が当たるようになり、さらに中段攻撃後、空中コンボに移行するインパクトブレイクの追加など、一転して“動のゲーム”の印象を受けた。また、サポートキャラクターの効果が一人につき二種類に増え、選択肢の幅が広がったことも見逃せない。たとえば守備的な効果を持つ「上条当麻」に優秀な攻撃技が追加されたため、このサポートの運用は「相手の攻撃を封じる」だけではなく、連続技のつなぎなど多岐に渡るようになった。反面、ポテンシャルに関しては未だ全キャラ共通で“体力減少時の攻撃力アップ”という効果のみ公開されているので、今後の情報に期待したい。

オレといえばサングラス、みたいなところがあるので使用キャラクターは「平和島静雄」に決めているが、あの伝説の英雄「キリト」さんも気になっている。

電撃文庫 FC はみだし情報 今回のバージョンで初登場となったプレイヤーキャラクターは「キリト」と「湊智花」の二名。キリトは「ソードアート・オンライン」から、湊智花は「ロウきゅーぶ!」からの出場になる。キリトは原作さながらの剣技を駆使したスタンダードキャラクターだが、切り札で二刀流になると必殺技→必殺技の連係が可能になる。湊智花はバスケ部のメンバーを呼び出しつつ闘う。やっぱり小学生は最高だぜ!

多彩なバトルシステムに注目！

簡単なコマンドでさまざまなアクションを出せるのが本作のウリ。ここでは注目のバトルシステムとサポートキャラクターを紹介するぞ。

インパクトスキル　A+B / ↓+A+B

ボタン同時押しで出せる攻撃でA＋Bと、↓＋A＋Bの二種類が存在する。どちらも動作中にガードポイントがあるため、敵の攻撃を防ぎつつ攻勢に転じることができるぞ。なかには静雄の↓＋A＋Bのように、相手の攻撃を受けることで発動するタイプもある。

切り札

切り札アイコンを一つ消費して発動できる強力なアクション。攻撃だけでなく、自身を強化するものなど、さまざま効果があり、さらに使用後は一定時間「攻撃力、防御力増加」などの追加効果も付与される。アイコンは相手にラウンドを取られると次のラウンド開始時に一つ回復する。

そのほかの注目システム

●クイックコンビネーション／A連打

Aボタンを連打するだけで自動的に連続技を繋いでくれるシステム。格闘ゲーム初心者にオススメだ。

●インパクトブレイク／←＋AB

軽く跳び上がりつつ攻撃する中段攻撃で、追加入力で相手を打ち上げつつ自身もジャンプする。また、動作途中にガードポイントがある。

●エクステンドアクション／対応ボタン長押し

いわゆる「タメ攻撃」で、多くはタメが成立するとダメージや攻撃効果が強化される。なかには前進することで攻撃範囲が広くなるものも。

●リフレクションガード／ガード中ABCの内二つ同時押し

ガード中に相手を押し返す。ガードしながら入力できるため強力な防御手段になるが、使用するごとにクライマックスゲージを消費する。

●ブラスト／A＋B＋C

ブラストアイコンが「OK」の状態でのみ使えるアクション。通常時に使用するとパラメータが一定時間上昇し、連続技中に使用すると相手を打ち上げる。ガード時、やられ時は相手を吹き飛ばすものになるぞ。使用したブラストアイコンは時間で回復していき、再度使用可能になる。

14人のアシストを自由に選択！

サポートキャラクターを呼び出し、彼ら固有のアクションで援護してもらう。単純な攻撃技もあれば、クライマックスゲージに作用する特殊なものもあり、その効果はキャラによって千差万別。また、1キャラにつき2種類のアクションを持っている。

T隊長 ショートインタビュー

電撃文庫 FIGHTING CLIMAX　ディレクター　寺田貴治

——JAEPOバージョの変更点と導入した経緯などについて教えてください

寺田　ボタンの配置による技の暴発回避や、インパクトブレイクによる崩し要素の導入はこれまでの二回のロケテで徐々に調整してきた点で、全体のキャラ調整を含めかなり熟成してきた感じはあります。JAEPO版ではさらにそこに「サポートキャラのアクション追加」を加えております。キャラクターの戦略バリエーションを増やすため、そしてなによりキャラクターのアクションを楽しむために追加した項目ですが、アクションを追加したことで、いままで「防御効果だけ」だとあまり使用してもらえなかったキャラも、使用していただけるようになりました。作業的にはかなり重いものでしたが、同時にかなり良い効果をもたらしてくれていると思っています。

——キリト、湊智花の特徴についてお教えください。

寺田　キリトはスピードにまかせて斬りこんでゆける、気持ちのいい攻撃型キャラですね。いろいろ言いたいことはありますが、とにかく「エクストラスキル／二刀流」のカッコよさにつきる気がしています。「切り札」というシステムがキリトのために用意されたのではないかと思うほどのマッチぶりです（笑）。必殺技を連続使用できるようになるという非常に強力な技ですので、ぜひキリトになりきって「できれば使いたくなかったんだけどな……」と言いつつ二本目の剣を抜いてください！

智花は一人のキャラでありながら「慧心女バス全員」で戦うという、今までの格闘ゲーム概念からはかなり逸脱したキャラになっています。その分「使うとどんな感じなんだろう」という期待感は高いかもしれません。その期待に答えるように、あるときは仲間との連携でダメージを与え、あるときは相手をボールに変え、あるときは花火でダメージを与え、あるときはコンサート的なポーズを決めるという破天荒極まりない感じになってしまいました（笑）。ぜひ一度プレイして、「小学生は最高だぜ」という気持ちになってください！

——キャラクター別の特殊な演出が多く見られました。中でも注目してほしい組み合わせはありますか？

寺田　全部！（笑）といいたいところですが、いくつか選ぶとすると……「シャナvsキリト」とか好きですかね。キリトのある言葉に対してシャナが「ゲームと一緒にしないで」と答えるのですが、「おいおいゲームだからこれ！」と突っ込みたくなります。あとは智花絡みは見ていて微笑ましい。桐乃の「智花ちゃ～ん！妹になって!!」というセリフに対し、智花が答えを返すのですが、答えが微妙に噛み合ってなくて笑えます。こういうタイトルを超えた掛け合いはコラボ感が非常に強く、ユーザーさんが特に期待する要素だと思いますので、今後もどんどん増やしてゆきたいものです。

——稼働日についてはいかがでしょうか

寺田　2014年春です！ゲーム業界の春は長いですが（笑）……、そんなことはなく、もう少しで皆様のもとへお届けできると思います。今後の情報にご期待ください。

——[illegible]

寺田　格闘ゲームとしても、キャラクターゲームとしても、愛を感じる作品に仕上がってきております。稼働時にはぜひゲーセンに足を運んで、この世界で苦難に立ち向かうキャラクターたちに、力を貸してあげてください！

稼働からから二カ月あまりが経過した『WCCF 2012-2013』。開発者はいったいどんな思いを込めて本作を作り上げたのかを今ここに激白!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール 2012-2013
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text: たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

『12-13』開発者スペシャルインタビュー!!

数々の新システム、イベントを盛り込んだ真意とは?

——昨年12月から現バージョンの稼働が始まりましたが、プレイヤーやお店からはどのような反応がありましたか？

柏田 すべてのプレイヤーのみなさんからお話を聞いたわけではないので、ネットや現場で実際にお会いした方を通じてお聞きした範囲でのお答えとなりますが、いい感触を得ています。また、おかげさまでプレイヤーの数やインカムに関しても、いい数字をいただけています。

——新システムのビッグマッチプレイヤーとジャイアントキラーを導入した一番の意図はどこにあるのでしょうか？

柏田 どのカードを使うのかをいろいろと考えながら遊ぶのが『WCCF』の楽しいところですから、各プレイヤーさんが違うカードを選択できるような要素のひとつとして、スーパーサブの流れを汲む形で、ビッグマッチプレイヤーとジャイアントキラーを導入しました。

——つまり、プレイヤーの楽しみの幅を広げたいという狙いがまず第一にあったわけですね。

柏田 そうです。たとえば同じ選手のカードでも「自分はこのカードを気に入っているけど、こっちのカードにはジャイアントキラーが付いているから今度はこっちを使おうかな？」などと考えながら遊んでいただけるのではないでしょうか。

——ビッグマッチプレイヤーとジャイアントキラーの特性を持った選手を探すコツはありますか？

柏田 実際のサッカーでの歴史や実績をもとにして作っていますので、それを調べたうえで試してみるのが一番いい方法だと思います。本物の大舞台で活躍した選手とか、格上の相手を倒した選手を探してみましょうというのがヒントですね。

——同じく、新たにハーフタイムイベントを導入した狙いはどこにあったのでしょうか？

寺島 先ほどのビッグマッチプレイヤーやジャイアントキラーと同様に、選手ごとの個性を可能な限り出していきたいという考えがまずありましたから、このイベントも試合の状況だけではなくて選手の個性によって発生したりしなかったりするようになっています。「この選手をキャプテンにするとイベントがよく出るから使おうかな？」などと考えながら遊べるようにもなりますしね。また相手にリードされていても逆転のきっかけをつかむための要素としての意味合いもあります。

——以前にプレイしていた時、自分をキープレイヤーにしてほしいと訴えてきた選手のチームスタイルを発動させたところ、レアチームスタイルがいきなり使えるようになったのでびっくりしました。もしレアチームスタイル持ちの選手でイベントが発生した場合は、普通のSレベルではなくてレアチームスタイルになる仕組みなのですか？

寺島 はい、レアチームスタイルが出るようになりますので、もし選手がアピールしたらぜひ使ってみてください。絶対に実施しなければいけないというわけではありませんが、使用中は何かのメリットがあると考えていただければと思います。

——ハーフタイムイベントの出現条件など、何かヒントになることがあればぜひ教えてください。

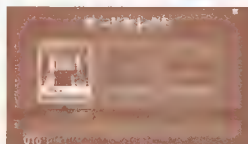
寺島 おそらく、一番よく見掛ける機会が多いのが「キャプテンに発言を託す」の選択肢が出てくるイベントではないかと思いますが、これはキャプテンに選んだ選手がキャプテンとしての適性をどれだけ持っているかで出現するかどうかが変わってきます。また、同じキャプテンでもいろいろなタイプが存在しますので、そこを意識して見るようにすれば徐々に発生するためのポイントが分かってくるようになりますよ。

——練習中にも、特定の選手がクローズアップされるイベントがよく出てきますよね？

寺島 はい。練習のシステムはここ数年は特に大きな変更をしていなかったのですが、何かアクセントになるものをひとつ入れたいなと思って考えました。選手たちのスタミナの減り具合を見てどこで終わらせるかを決めるというルールでずっとやってきましたが、練習においてスタミナ以外にもプレイヤーが考える要素があってもいいのではないかと思い、それなら選手ごとのコンディションによって大きな効果が出たり出なかったりするようになってもいい

変更点をおさらい!! 『WCCF 2012-2013』

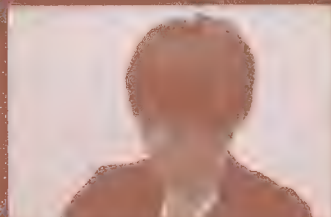
試合のエントリー方式を変更

新バージョンではレギュラーリーグが一人プレイ専用モードとなり、店内タイトル戦のみが規定のスケジュールに沿って開催されるようになった。また、リーグ戦には新たにディビジョン3のカテゴリーが追加されている。

レギュラーリーグ、店内タイトル戦、全国対戦の三種類から選択が可能に。

監督称号を集めるイベントを追加

旧バージョンまでは、監督契約の更新時に実績に応じた称号が自動で表示されるようになっていたが、今回からはプレイ中に条件を満たすごとに随時称号が追加され、いつでも好きなものを選んでセットできるようになった。

多くの種類がある監督称号。試合中に獲得イベントが発生することも。

WCCF情報局 これまでに判明している変わり種監督称号(1) 「はみだしもの」:試合中に偏重型のフォーメーションにする。「悪夢」:後半35分以降で逆転負けをする。「カードコレクター」:一試合に三回以上味方がファウルをする。

プロデューサー
柏田知大氏

株式会社セガ第一研究開発本部所属。『WCCF』シリーズのプロデューサー業全般を担当。大のサッカーファンでJリーグではガンバ大阪をこよなく愛することで知られる。プライベートでも仕事でもサッカー漬けの日々を過ごしている。

ディレクター
寺島成樹氏

株式会社セガ第一研究開発本部所属。『WCCF』シリーズではディレクション業務や育成、ネットワーク制作に尽力している。『WCCF』のイベントなどではにぎやかし役としてアフロのかつらを被り「テラドーナ」として会場を盛り上げている。

のではないか、というアイデアが生まれました。

——ナルホド！　ということは選手のコンディションをうまく調整するほどイベントが発生しやすくなる仕組みなんですね。

寺島　そうです。「今日はこの選手が調子いいみたいだな。じゃあ今度はどの方法で練習させようかな？」などと考えながらぜひお楽しみください。それからこのイベントに関しては発生した時点でもう成功という形になりますので、どちらの選択肢を選んでも失敗になるようなことはありません。さらに選択後に選手がよりいいモーションを見せたかどうかでも効果が変わってきますので、ここにも注目していただけると練習中の楽しみが増えるのではないかと思いますよ。

——新バージョンでは監督称号がたくさん登場しますが、全部で何種類ぐらいあるのですか？

寺島　だいたい200種類ぐらいありますね。どれだけ集められるのか、こちらもぜひチャレンジしてみてください。何かひとつの称号を発見すると、まだ持っていない新しい称号の出現条件などがどんどん出てくるようになっていますので、試合中に発生するミッションと同様に次の目標にしながらプレイしていただければと思います。

——獲得した監督称号によって何かゲーム上で有利になる要素はあるのでしょうか？

寺島　もう気付かれたプレイヤーの方もいるかもしれませんが、より高いランクの称号を持っているプレイヤーほど、監督としての能力が若干ですがプラスされます。まだランクの高い称号を持っていないようでしたら、たとえ一個でもいいですからぜひ探してください。

——監督称号といえば、23日の日にプレイすると「ミスターセガ」が手に入るなど、期間限定でもらえるものもいくつか出ていますよね。

柏田　これはお店に行って遊んでいただくためのひとつのきっかけ作りですね。ユーザーさんの来店ルーチンに加えて、追加で来店したいなと思うものがあればいいなと考えて作りました。

——今後も新しい期間限定の称号を追加配信する予定などはありますか？

柏田　はい。追加の予定はありますが、あまり多くし過ぎるとプレイヤーのみなさんが大変になってしまいますので、数はほどほどに抑える方向で現在検討中です。配信する際には、Twitterの公式アカウント（@wccf_sega）などでお知らせしますので、ぜひこちらもフォローしてご覧になってください。

——今度はゴールデンチャンピオンシップについてお伺いします。これも新バージョンから登場したイベントですが、現在までのプレイヤーからの反応はいかがでしょうか。

柏田　こちらもおかげさまで、日々かなりの数のエントリーがあります。今までのデータ対戦は、完成されたとっておきのチームで挑戦する集大成となるようなものでしたが、こちらに関しては気軽に参加しているようで、その日にお店に遊びに来て10試合分プレイした方は、ほとんどゴールデンチャンピオンシップにエントリーしてからお帰りになられているようですね。

——ゴールデンチャンピオンシップ参加後は結果に応じてアイテムがもらえますが、アイテムはだいたい何種類ぐらいあるのでしょうか？

寺島　今までに100種類ぐらい出ていますね。現時点で出ているアイテムを全部集めたからもういいやと飽きられてしまわないように、随時新アイテムをどんどん追加していく予定でおりますので、こちらもぜひご期待ください。

続・変更点をおさらい!!　『WCCF 2012-2013』

ゴールデンチャンピオンシップを創設

一日で10回プレイするか、または100円を追加すればだれでも参加できるデータ対戦モードが新登場。試合はレギュレーション別に開催される32チームのトーナメント制で、試合の結果に応じてさまざまなアイテムが獲得できる。

ゴールデンチャンピオンシップは四つのレギュレーションに分かれている。

ハーフタイムイベントが新登場

ハーフタイム中にキャプテンに発言をさせることでチームの士気を高めたり、スタミナが回復したり控えの選手がプレイヤーである監督に向かって出場をアピールしたりするなどのイベントがときどき発生するようになった。

ハーフタイムイベントは、試合の流れを変えたいときにはぜひ活用したい。

WCCF情報局　これまでに判明している変わり種監督称号(2)　「カメラマン」:試合中にボタンを押して視点を切り替える。「頑固一徹」:有名コーチが来ている状態で通常練習を実行。「浮気者」:前チームで多くの選手を起用する。

『12-13』開発者スペシャルインタビュー!!

サッカー、ゲーム好きをワクワクさせる演出の数々

――今度は演出面についてお尋ねします。新バージョンになってから選手たちのゴールパフォーマンスが随分増えた印象を受けるのですが、追加したパフォーマンスは何種類ぐらいありますか？

柏田　毎回バージョンが新しくなるたびに、だいたい十種類程度は増やすようにしているので今回も同じぐらいの数の新パフォーマンスを入れています。サッカー好きにとって特にグッとくる演出ですから、たとえその選手がそれほど有名ではなくても、自分が好きな選手だからというこだわりを持って使っていた選手が、もし独自のパフォーマンスを見せてくれたらやっぱりうれしくなりますよね？　ですから、パフォーマンスも毎回しっかり考えて作るようにしていますし、これからも充実させていきたいところですね。

――それから以前にあったユリカゴパフォーマンスがまた復活していますよね。

柏田　ユリカゴに関しては、新バージョンのために収録をしたというわけではなくて、そのシーズンに子どもが生まれた選手用のパフォーマンスとしていつも用意しています。

――試合中の選手のモーションもかなり増えたようですね。たとえば、レドンドが実際に披露した有名なヒールキックをゲーム上でも見せることがありますよね？

柏田　そうです。モーションもゴールパフォーマンスと同じように毎回新しいものを入れていますし、その選手だけの特徴的な動きも意識して追加するようにしていますので、こちらもぜひ探しながら楽しんでいただければと思います。

――『12-13』では、レアカードの新カテゴリーのひとつとしてHOLEが登場しましたが、このアイデアはどのようにして生まれたのでしょうか？

柏田　1993年にJリーグが始まって、日本でサッカーが注目されるようになってから20年が経過しましたから、もう今ではファン同士でサッカーの歴史について感じたり語ったりできる時代になったのではないかな、と思ったのがまずきっかけです。「昔、こんな選手いたよね！」とか、「あの時代にはあの子と付き合っていたっけ」とか、音楽などと一緒で思い出とサッカーをセットにしてノスタルジーにひたれる時代になったのであれば、じゃあこれを利用しない手は無いだろうなと。そこで、歴史をキーワードにして何かできないかと考えて思いついたのが今回のHOLEでした。同じ選手のカードを三種類出すことで、「あのころのロマーリオってこうだったよなぁ」と思い起こしながら楽しめると思いますよ。

――ロマーリオを使用すると、キックオフ直後に假野アナウンサーの長い選手紹介の実況が流れますが、どうしてこのような演出を入れたのでしょうか？

柏田　特別なカードですから、使うことによってほかのカードよりも何か喜ばれることが起きるようにしたらいいなと思いまして、何が喜ばれるか考えた結果、キックオフ直後の実況だったら今までにない面白い演出になるだろうということで作りました。

――それから「WCCF.NET」では、シュートボタンの音を変更するユニークなアイテムが今年になって新しく登場したことにも驚かされました。

寺島　ボタンの音は今までにない試みでしたので多めに出してみました。今後も、毎月のミッションで以前からあったユニフォームやゴールBGMなども織り交ぜつつ、いろいろなものを出そうと思いますので楽しみにしていてください。

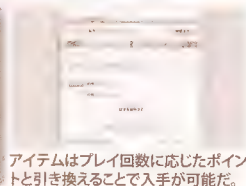
――それでは最後に、アルカディア読者に向けてお一人ずつメッセージをお願いします。

柏田　『12-13』では初回プレイを無料にしたり、一人用モードでチュートリアルをこなしながら初心者でも遊びやすくなるようなシステムを構築することができました。これからは、以前から遊んでいただいている皆さんが、まだ『WCCF』を知らない人にもすすめることでコミュニティが広がるきっかけを作っていただければいいなと思っています。多くの皆さんのご協力をいただいたうえで、今後も長く続くシリーズにしていきたいと考えておりますので、一人でも多くの友達を誘って、ゲーセンに行ってほしいですね。

寺島　今回で『WCCF』はシリーズ11作目になりますが、『12-13』はここからまた新しい『WCCF』を10年続けるためのものにしようということで作りました。レギュラーリーグが一番いい例ですが、一人用モードを用意したことで以前よりもより遊びやすくなったと思います。『WCCF』は個性のある選手たちのカードを使って遊ぶものですから、これからも個性がたくさん出ることで選手選考の幅が広がって楽しくなるようなゲームにしていきたいですね。運営面でも、今後も新しい月単位での遊びを追加するなど、ずっとみなさんが飽きずに続けられるようにしていきたいですね。

「WCCF.NET」もパワーアップ!

ユニークなアイテムを続々配信中!

「WCCF.NET」ではさまざまなアイテムが入手可能。最近ではシュートボタン音をカスタネットやトライアングルなどの音にカスタマイズできるアイテムまでもが続々と登場しているのだ！

アイテムはプレイ回数に応じたポイントと引き換えることで入手が可能だ。

そのほかこんなウワサも!

ビッグマッチプレイヤー、ジャイアントキラーが一度に発動する選手の数は、それぞれ三人同時の発動までは確認されているが、四人以上発動させられるかどうかは現在のところ不明。また、本文中も紹介したレドンド以外にも新登場の選手には独自のモーションがまだまだあるようだ。ぜひ探してみてほしい！

WCCF情報局　これまでに判明している変わり種監督称号(3)　「無頓着」:ハーフタイム中に指示を出さない。　「バッドラック」:オウンゴールを献上する。　「なまけもの」:二回連続で練習せずに休養を取る。

サッカー選手の真実

現実のサッカー選手のリアルな生き様にスポットライトを当てるこのコーナー。第五回は「Rising Star」たちが登場。

点を取り続ける高速FW デンバ・バ

身体能力に恵まれたセネガル代表ストライカーのキャリアは順風満帆ではなかった。フランス南西で生まれたデンバ・バは19歳の時に国内でトライアルを受けたが不合格に。イングランドのワトフォードでプロとして初の契約を勝ち取ったものの、人事の変更で戦力外となり、フランス下部リーグのルーアンが最初のクラブとなった。しかし、試合毎に得点を重ねたデンバ・バは間もなくベルギーの中堅ムスクロンに引き抜かれ、そこでも高い決定力を示すとドイツのホッフェンハイムから声がかかった。

左ウィングから斜めに切り裂く突破で、快足を誇る長身FWの名は欧州に鳴り響くことになった。イングランドではウェストハム、ニューカッスルで主に2トップのFWとして評価を高め、前半戦で13得点をたたき出していたデンバ・バは13年の1月に名門チェルシーへの移籍を果たした。

チェルシーでは厳しいポジション争いで出番を失っているが、彼の突破力と得点感覚はだれもが知るところで、他クラブからのオファーも絶えないが、チャンスを得れば再び得点王ランキングをにぎわせるだけの能力は備わっている。

信頼のエキスパート ベネディクト・ヘーベデス

“ベニー”ことヘーベデスは13歳でシャルケの門をたたき、飛び級で昇格したU-19でキャプテンをつとめるなど、若くして守備センスとリーダーシップを発揮。ユース代表ではライバルクラブであるドルトムントのフンメルスと強固なセンターバック・コンビを形成した。19歳でトップデビューを果たしたヘーベデスはセンターバックとしての才能を磨きながら、ボランチやサイドバックをこなすなど、卓越した観察眼と運動能力をさまざまな状況で発揮する。キャプテンに抜擢されてからも、センターバックの主力を担いながら内田篤人を欠く試合では右サイドバックを無難にこなすなど、あらゆる面でチームを支える存在だ。

ポジショニングも正確で、それでいて粘り強い守備が身上のヘーベデスはチームが苦しい時間帯ほど輝くタイプであり、どんな相手ともスムーズに連携できる守備のエキスパートだ。

消えて現れる仕事人 リッカルド・モントリーボ

育成の名門アタランタでスキルを磨いたモントリーボは卓越したテクニックと高度な戦術眼、そして献身性を併せ持つ稀有なタイプのMFであり、多くの監督から信頼されてきた。

20歳でセリエBに降格したアタランタから強豪フィオレンティーナに移籍するが、当初はポジションをつかめずに苦しむ。それまではトップ下で輝いてきたが、ボランチで攻め上がりや守備を習得すると、在籍5年目にしてキャプテンを任される。2012年に加入したミランでは戦術家として知られるアッレグリのもとで、中盤のさまざまなポジションに対応し、鋭いカウンターアタックの起点として勝利に貢献した。
イタリア代表のプランデッリ監督は司令塔のピルロを中盤の底に配置するが、モントリーボには［4-3-1-2］のトップ下から［4-3-2-1］の左MFまで、さまざまなポジションで重宝している。あらゆる戦術、組み合わせにフィットし、相乗効果をもたらす超万能型のMFなのだ。

消えて現れる仕事人 マリオ・マンジュキッチ

クロアチア生まれだが、母国が戦乱にあった幼少期をドイツで過ごしたマンジュキッチは10歳のころ、母国に戻りユース年代を過ごしたマルソニアというクラブでキャリアをスタートさせた。

転機は2007年に移籍したディナモ・ザグレブ。モドリッチとのホットラインでゴールを量産すると、その年にはA代表でデビュー。一方で試合中のハイテンションが裏目に出て、FWにも関わらず“カードコレクター”の悪名が板に付き、不要な退場に懲罰金が課せられたこともあった。

移籍したヴォルフスブルクで信頼を勝ち取ると、EURO2012で名を上げ名門バイエルンに移籍。選手層の厚いチームで1トップのポジションを勝ち取り、ベスト16のアーセナル戦や決勝のドルトムント戦で貴重なゴールを決めて欧州制覇に貢献した。その後、優勝セレモニーでメダルを壊してしまうなど、抜けた一面もあるが、決める時はしっかり決めるストライカーだ。

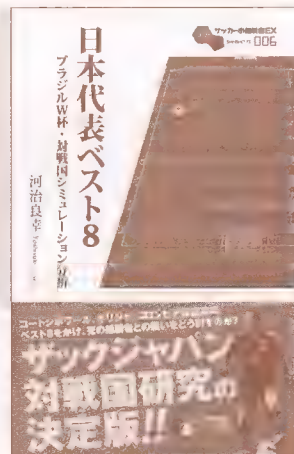
DFの視界から消え、再びラストパスの受け手として現れる動きは幻術のようであり、あらゆる体勢から正確に放つシュートが多くのゴールを生んでいる。夏にバイエルン加入が決まったレバントフスキの様に幅広いポストワークをこなすタイプではないが、常にDFと駆け引きしながらエリア内で決定的な仕事ができるストライカーだ。

河治良幸 PROFILE

初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿している。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）など。

『WCCF』における Rising Star 考察

それまでカード化されていなかった選手の中から、12-13シーズンに目覚ましい活躍をした選手が選ばれる「Rising Star」。どの選手も素晴らしい能力を秘めており、チームに在籍させれば目覚ましい活躍をしてくれるはずだ。デンバ・バはセカンドトップタイプのストライカー、マンジュキッチはドリブル突破もできるターゲットマン、ヘーベデスはボール奪取に優れたセンターバック、モントリーボはパス出しとバランス感覚に優れたセンターハーフ。14ページからの使用感も参考にしてほしい。

『WCCF』初のカードカテゴリで登場するキラ星のごときスター選手たち

WCCF情報局 ブラジルW杯まで4カ月を切りましたね。現地で観戦される方はしっかり事前の情報収集をして、祭典を楽しんでください。2月19日に「日本代表ベスト8」が発売されました。コートジボワール、ギリシャ、コロンビア、さらにベスト16で対戦する可能性があるD組4カ国の分析と試合の展望を一冊にまとめています。ぜひ、これを読んで本大会までイメージを膨らませてください。（河治）

WCCFカリスマ監督

バンビコラム

バンビ監督

WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06優勝など、輝かしい戦績を残してきた。4-3-3にこだわったフォーメーションは多くのプレイヤーを魅了する。

「WCCF 12-13 雑感」

昨年の全国大会からバージョンアップを経て大きな盛り上がりを見せる『WCCF 12-13』。本コーナーではバンビ監督に新規カード、プレイ雑感二つの面から話を聞かせていただいた。

こちらのエンブレムは『05-06』全国大会優勝またはクラブチームランキング全国1位に与えられる激レアエンブレム。バンビ監督はもちろん所持しているぞ。

新規排出カードオススメ選手ピックアップ!!

『WCCF 12-13』この選手を使え!!

バンビ監督に『WCCF 12-13』新規排出カードの中から各ポジション二人ずつ使用感の優れたカードを選出していただいた。ぜひ選手カードを所持している方にはその使用感を確かめてみてほしい。またバンビ監督もすべての選手カードを試してみたわけではない。自分自身でいろいろな選手を試し、優良カードを探し出してみよう。

ポジション	タイプ	選手名	クラブ	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TO.
GK	RE	ジエゴ・アウベス	バレンシアCF	8	18	12	17	11	12	78
GK	RE	フェデリコ・マルケッティ	SSラツィオ	8	18	11	16	13	11	77
DF	RE	ジョエル・マティプ	FCシャルケ04	10	16	12	16	15	16	85
DF	RE	ラファエル・バラン	レアル・マドリーCF	9	17	13	17	16	14	86
MF	SP	シャビ・アロンソ	レアル・マドリーCF	15	15	17	17	13	17	94
MF	RE	ジェレミ・メネズ	パリ・サンジェルマンFC	17	6	16	15	17	15	86
FW	[illegible]	リバウド	FCバルセロナ	-	-	-	-	-	-	-
FW	RE	シルベストレ・バレラ	FCポルト	17	5	15	16	17	15	85

Pick UP プレイヤー

バージョンが変わればガラリと選手の使用感が変化するのも『WCCF』の面白いところでもあり、難しいところでもある。昨年まで大流行した選手がいきなり使われなくなってしまうということも少なくはない。逆にあまり注目されていなかった選手が脚光を浴び、ちまたで大流行なんてことも往々にしてあり得ることだ。ここでは左記にピックアップしていただいた選手から各ポジション一人ずつに対するバンビ監督の雑感を紹介していく。選手ごとにどのような部分に注目しているか確認してみよう。

ジエゴ・アウベス

今バージョン話題のPKキーパー。確かに評判通りの強さで、うちの今バージョン初のWT優勝にも大きく貢献してくれました。ただ、既に覚醒した状態だったので活躍して当然ともいえるし、ほかのPKキーパーとの違いはもう少し見極めたいところ。

シャビ・アロンソ

大きく使用感が変わったと思える選手。本来の武器である柔らかい弾道のロングパスに加えて、守備面でもかなり頑張ってくれます。『12-13』のカードだけでなく、前バージョンのカードでも守備をするようになった気がするのでお試しあれ。

ジョエル・マティプ

SPE値が高いのでボランチで起用。個人守備重視が使いやすく、高身長なので空中戦でも頼りになります。ただ、チームのほかの選手とほとんど連携がつながらなかったのは苦労しました。周囲が連携のいい組み合わせなら活躍が期待できるはず。

リバウド

育成に時間が掛かるので序盤は我慢が必要ですが、覚醒した後は素晴らしい動きを見せてくれます。左サイドからカットインして、速すぎて見えない程の強烈な左足のシュートを突き刺すのが得点パターン。得意の左はアシストでも活きます。

「2012-2013」プレイ雑感

『12-13』の一番の特徴は、「パワー系の選手がより活躍できるようになった」ことです。『11-12 ver2.0』からその傾向が出てきましたが、さらに顕著になった感じがあります。パワーが低めのロナウジーニョは、今バージョンで当たり負けするのをたびたび見掛けるようになりましたね。最近『12-13』のMVPメッシを使う人が多いのは、今まで排出されたメッシの中で最もパワー値が高いカードだからでしょう。そしてもうひとつ変化を挙げると、「一部のチームスタイルが修正された」ことです。具体的にはクロス、アーリークロス、プルバック重視、逆サイドアタックですね。今まではそのスタイルを持っている選手のみ適用されましたが、『12-13』では説明文通りに"チーム全体に"適用されるようになっています。これが実は大きな変化で、例えばC.ロナウドにアーリークロスを上げさせることも可能になったんですよ。面白いと思いませんか？　選手の選択肢は間違いなく広がっていますね。

バンビ監督に聞け！ 新テーマ募集

バンビコラムでは読者からの質問をお待ちしております。気になるチームスタイル、フォーメーション、自分では実践し切れないテーマがあれば下記のアドレスへ送ってほしい。

以下のアドレスへ

post_arcadia2009@arcadiamagazine.com

WCCF 情報局 以前よりパワー系の選手に注目しているバンビ監督だが、今バージョンは特にパワー値が大事な要素になるとのこと。C.ロナウドやリオネル・メッシのようなパワーもスピードも兼ね備えた選手はさておき、パワー値に特化した選手を使ってみるのも面白い。近年ではパワー値が最高値20のズラタン・イブラヒモビッチやディディエ・ドログバあたりがオススメ選手だ。

La Gazzetta dello WCCF

有名監督やライター陣がお送りする「WCCF」コラム新聞第5回！ 監督たちの「WCCF」ライフやここでしか聞けない小ネタ&攻略情報満載でお届けします！

隔月刊『WCCF』コラム新聞！ 第5回

FCアルカディア とっても攻略日記

こんにちはパリイさんです。今回はアラミス監督のスーパーサブとして登場させていただきました。皆様よろしくお願いしますだなっしーです。

さて、我がアルカディア攻略班は都内某所に集まり、実際にプレイして選手たちの使用感などの情報を仕入れているわけですが、そんな中でたびたび対人戦が起こり攻略班同士の対戦となることがままあります。それがカップ戦ならばおおむねPK戦にしてキーパーの能力を調べたりするのですが、予選リーグなどで当たった場合は基本的にガチ対戦。なごやかとはほど遠い険悪な雰囲気に包まれるわけです。

それも当然、攻略班はその腕でもってお仕事を獲得しているわけで、当人同士の対戦はまさに沽券に関わる修羅場状態。編集の人はそれを分かっているのも関わらず後ろで「おおっ、どっちが強いんですかぁー？」などと高みの見物としゃれこんで煽ってくるわけです。だけどテラダさんは神様です。

長年プレイしていると、同業者とおぼしき人物に出会うこともあります。そんな時はだいたい遠慮してカップ戦は辞退したりすることが多いのですが、我がアルカディア取材班はここぞとばかり血気盛んに勝負を仕掛けています。あれ、それってボクだけ？

バンビ監督かく語りき 夢の中まで4-3-3

とても寒い日々ですが、皆さんいかがお過ごしでしょうか？ それにしても大雪にはビックリしました。関東でもこんなに降るんですね。電車も動かなかったりして、ゲーセンに行くのも一苦労です。さて、最近の僕はカード型賞状をゲットするためにデータ対戦用のチームを育てる毎日です。まだエリアを勝っていないものの、エリア準優勝1回・ベスト4か2回ともう少しのところまで行っているので、あとはちょっとした運があれば……。それが一番難しいんですけどね。

ということで、結構このバージョンはやり込んでいる方ですが、ATLEがなかなか出なくて困ってます。最初の1カ月で1枚も出ませんでした……。ディ・ステファノとか、ロマーリオなんかは夢のまた夢。自分にとっては都市伝説です（笑）。もともと自分は引きの弱い方で、KOLEを自力で引いたのはペレだけ。実はクライフとベッケンバウアーは持ってません。

賞状はロマーリオらしいので、やっぱり狙うしかないのかも？

fromマンモス丸谷 ちょっとソレ取ッティ？

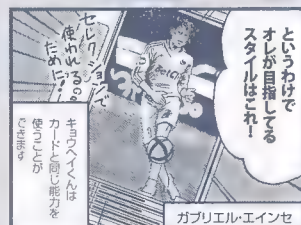
ゴールパフォーマンスが大幅に増加した『12-13』。その中でも"ゆりかご"パフォーマンスは楽しいうえ、相手には精神的ダメージを与えられる素晴らしいモーションっスよね！ 自分は編集部との対戦用にカッサーノ、バロッテッリ、パッツィーニというFW全員がゆりかごパフォーマンス持ちのチームを作成。このチームで今日も仕事という名のゲームプレイに励むっス！

自分で使う分には楽しいけどCPUに決められると「ぐぬぬ……」な感じに。

fromたてしゅ WCCF楽遊術

リベロタイプのCBは最終ラインを飛び出して攻撃にも参加する特徴を持っているが、現バージョンからリベロがオーバーラップをする場面が増えたことにお気づきだろう？ 特に、後半以降にリードを許す展開になると、たとえチームスタイルのリベロディフェンスを発動させていなくても攻め上がることがある。戦術のバリエーションを増やすべく、ぜひリベロの研究してみてはいかが？

CBが豪快なオーバーラップからゴールを決めたときの快感は格別だ！

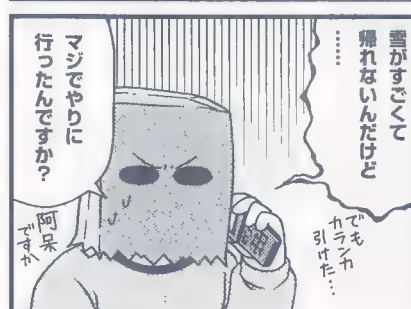
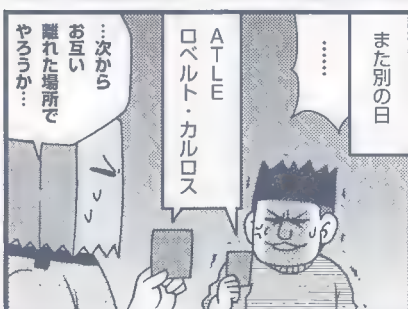
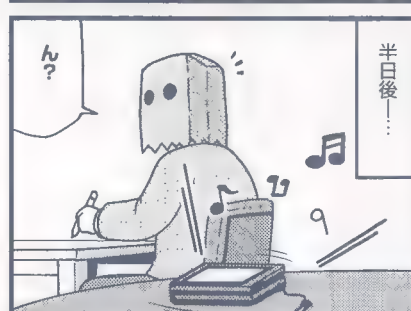
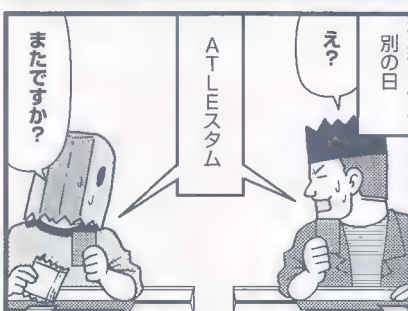
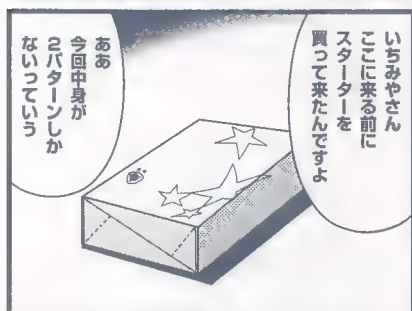
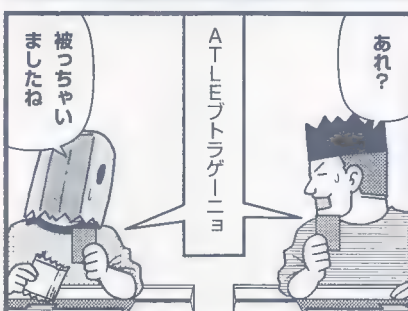
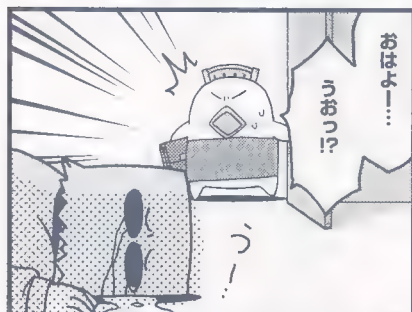
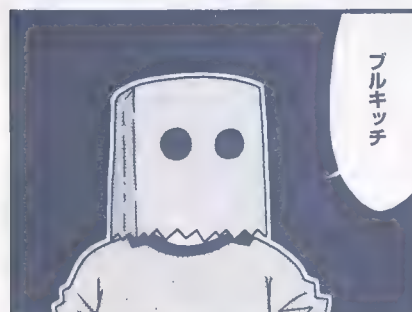
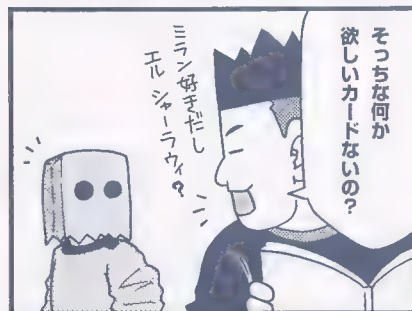
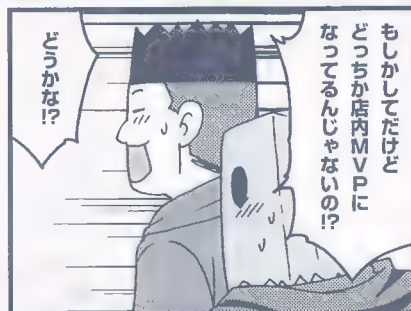
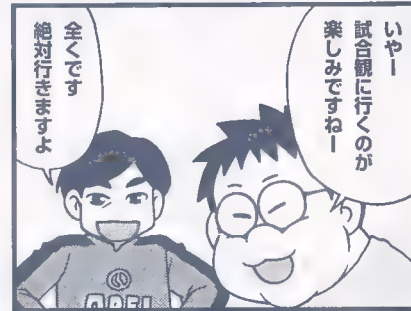
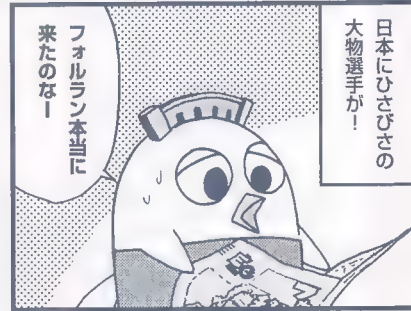
いちみやひろしの WCCF親子

WCCF 今月の一枚

今日もごゆるり『WCCF』道場へようこそ!

今日もWCCF!! すこぶる晴天日記

雪

トレード

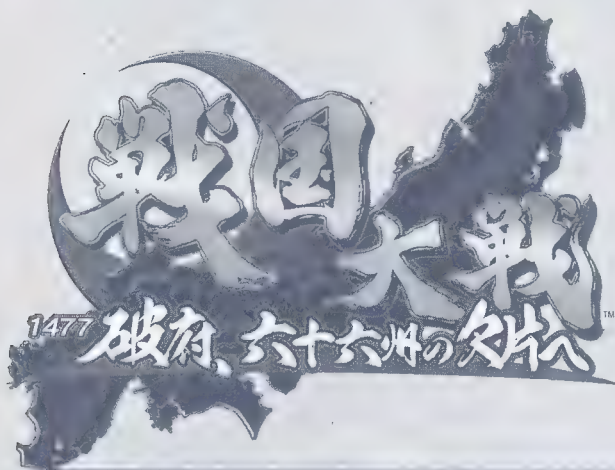
スターター

ほしい

店内の事情

付録

いちみやひろしの「こんなチーム作ってます」

デンマーク国籍の選手のみで組んだチーム。ラウドルップ兄弟やシャルケOBだしトマソンと名コンビだったサンドが出ないかなー、と淡い夢を見ながらプレイ中。セガさんお願い……。

ポジション	チーム名	選手名
GK	マンチェスター・U	シュマイケル(08-09/ATLE)
DF	ユベントス	セーレンセン(10-11)
DF	ローマ	ケアー(11-12)
DF	リバプール	アッガー(08-09)
DF	アヤックス	ボイレセン(11-12)
MF	リバプール	C・ボウルセン(10-11)
MF	インテル	デヤン・スタンコビッチ(06-07/WMF)
MF	アヤックス	シェーネ(12-13)
MF	アヤックス	ロンメダール(07-08)
MF	アヤックス	エリクセン(12-13)
FW	ACミラン	トマソン(02-03)

いちみやひろし

大宮アルディージャの成績に一喜一憂する漫画家。今年の状況に頭を悩ませている。著作は「恋姫」シリーズパロディなど多数。

初心者必見実戦デビュー講座＆既存プレイヤー必須の他家分割リストに注目

戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：リアルタイムカード対戦
■操作方法	：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日	：稼働中（2014年2月20日）
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

徳川幕府が戦国の世が泰平へと導く流れに逆行し、時代は乱世初期へと舞い戻る。新計略や特技と共に、今こそ基本システムを再確認する時!

初心者＆上級者必見の大二特集！

第二特集となる本ページ最初のコーナーは、今作から興味を持ったアタナに送る、最速で『戦国大戦』の実戦へと導く、初心者講座「神速参戦之陣」を展開！

そして、後半は既存プレイヤーに向けたシステム変更点の続きと、東西に分割された他家を一覧するリストを掲載！どちらの層も必見の内容だぞ！

最速の「戦国大戦」実戦デビューへの道のりをサポート！

戦国大戦実戦指南 神速参戦之陣

ここでは、これから「戦国大戦」を始める人に向けて、少々駆け足だが、すぐに実戦デビューするまでの道のりをレクチャーしてくぞ!

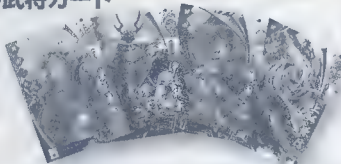
戦国大戦をプレイするに当たって

まず、『戦国大戦』を始める前に用意したいのが「Aime」と呼ばれるゲーム上の自身の名称となる主君名や戦績といったプレイヤー情報を記録するICカードと、ゲーム機の所定の位置でキャラクターを操作するのに必要となる武将カード。ゲームセンターの自動販売機で「Aime」と、武将カードがセットになっている「スターターパック」の二つを購入するのがオススメ。スターターパックに入っている武将カードは戦国鬼札と呼ばれ、ゲーム中で入手できる宴武将や、電影武将といったデジタルカードを登録して使える特殊なカードだ。カード資産の少ないうちは重宝するので、ぜひ入手しておきたい。また、未排出のオリジナル武将もデジタルカードとして追加されるので、末永く使っていけるぞ。

ゲームを始める前に用意しておくもの

●Aime

全国対戦の勝敗や、ゲーム内アイテムを記録できるSEGAのアーケードゲーム共通のICカード「Aime」。

●武将カード

スターターパックに封入されている戦国鬼札は全部で12種類。1パックにつき、いずれかのカード四枚が封入されている。

チュートリアルで基礎を学ぶ

新規Aimeでプレイを始めると、チュートリアルモードのへの誘導が入る。非常に丁寧な作りでゲームの基礎的な情報を学べる重要なモードなので、ぜひともプレイしていただきたい。ここでは全くの未経験者と、前身となる『三国志大戦』の経験者用コースを選べるので、自分の履歴に合わせたコースを選択しよう。何事も基礎中の基礎が肝心!!

『三国志大戦』経験者用では『戦国大戦』で追加された新要素だけを学べる。

デッキ構築の基礎を学ぶ

今回で五回目となるカード追加の大型バージョンアップとなる『戦国大戦』に登場する武将カードは膨大で、非常に多種多彩！ この中から好きな武将を組み合わせ、オリジナルのデッキで遊べるのが魅力だが、中には戦術や操作方法が複雑になり、始めたばかりのプレイヤーには少々扱い切れないことも。まずはこの項目でゲームとデッキ構築の基礎を学び、実戦デビューを目指そう！

なお、当記事はゲーム初回のチュートリアルを終えてから読んでもらえると効果的だ。

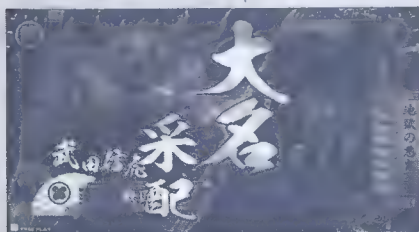
デッキ構築の四つのポイント

壱：中心となる計略	弐：兵種バランス	参：家宝の選択	四：実戦運用
必要士気を消費してさまざまな効果を得る「計略」。計略次第で、デッキの戦い方の指針が決まるため、計略の効果を最大限引き出せる武将カード選びが重要。弐の要素との関係性も考慮しよう。	本作には攻撃方法や行動力が異なる七種類の兵種が存在し、このバランスが悪いと一方的な試合になることもしばしば。カードの操作量も考慮しつつ、計略と合わせて兵種を選択していこう。	計略と兵種バランスを整えたら、次は「家宝」と「奥義」でデッキの補強。「家宝」は装備しているだけでも恩恵を受ける。一試合に一度のみ使用可能な「奥義」は、試合を決定付けるほどの大きな効果を持つ。	すべてがそろったら、CPU戦の「群雄伝」などでデッキを実際に使ってみよう。思い描いた戦略がただの理想になっていたり、操作量が追いつかない場合は、デッキを調整し扱いやすいように仕上げていく。

ポイント1&2 中心となる計略と兵種選び

デッキ構築の基本となる、計略と兵種の二つの要素。二つの要素が相互的に作用するように整えることが重要だ。

中心となる計略を選ぶ

デッキを構築する際に、まず決めておきたいのがデッキの中心となる計略。主軸として使用する計略により戦い方も決まり、必要となる武将も自ずと見えてくる。デッキタイプの代表例は、特定の一部隊を大幅に強化する「ワントップ型」、味方全体を強化する「全体強化型」、敵に対して効果を与える「ダメージ妨害型」などが挙げられる。基本的に一試合で使用可能な士気の総量はおおよそ25と限りがあるので、計略を選ぶ際はそれぞれの必要士気にも注意したい。もちろん、試合中には計略を使えない時間もあるので、武将の基礎性能や兵種との兼ね合いも重要となる。

範囲内の味方全体の武力などを上昇させる「采配」は強力だが、必要士気が多く、使用可能な回数も限られる。また、武家の縛りなど、対象者を限定する計略も多いので注意したい。

兵種のバランスを整える

計略と合わせて考えたいのが、各武将の兵種。各兵種には「前衛向きの兵種」や、「遠距離からのサポートに適した兵種」、「高い機動力で敵を撹乱、攻撃する兵種」などの個性があり、兵種間における有利不利も存在する。デッキに組み込んだ兵種のバランスにより戦術や操作量も決まるため、この項目の要素をしっかりと理解し、まずは操作量を抑えたバランスから徐々に慣れていこう。

兵種の三すくみ

騎馬隊各種は鉄砲隊や弓足軽に対し、安全かつ効果的な攻撃が可能。鉄砲隊や弓足軽は、遠距離から移動速度の遅い槍足軽に対し、一方的に攻撃が可能。槍足軽は騎馬隊の突撃に対し、大ダメージを与える迎撃などが可能となる。また、これらの関係値は、お互いに接触した際に発生する乱戦のダメージにも影響する。

●兵種一覧

騎馬隊

一定距離を移動し続けると突撃準備状態に移行し、タッチアクションにより大ダメージを与える「タッチ突撃」が可能となる。

軽騎馬隊

騎馬隊よりも移動速度が早く、突撃準備状態に移行し、敵に接触することで「突撃」が可能となるが、基本的に「タッチ突撃」は持たない。

竜騎馬隊

上記二兵種と同様に突撃が可能。さらにタッチアクションによって、前方扇状に向かって五発の弾丸を一斉に放つ射撃を繰り出す。

槍足軽

前方に攻撃判定のある槍を出し、騎馬隊の突撃や移動速度の速い敵を、槍が出た状態で迎えることで大ダメージを与える迎撃が可能。

鉄砲隊

敵を射程範囲に捕らえると照準が表示され、カードをタッチすると五発連射の射撃を繰り出す。射撃後は一定時間でリロードされる。

弓足軽

敵と接触していない状態で部隊を静止させると、射程内の一部隊に対して、自動追尾の弓矢による遠距離攻撃を継続的に繰り出す。

足軽

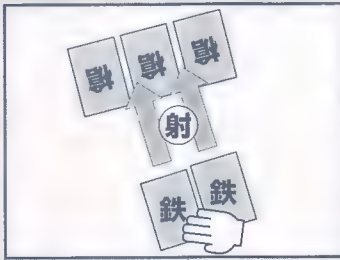
独自の兵種アクションは無く、乱戦による攻撃のみで兵種相性の影響を受けない。その分、武力や統率力がコストに比べて高い。

兵種操作のコツを学ぼう

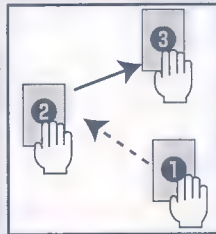
タッチアクションとは？

武将カードを手で覆うように操作するタッチアクションにより繰り出すことが可能な兵種アクションは強力な内容が多いが、操作量が増す。下記写真のように無駄の無い操作方法を覚えよう。

勢いを付けて盤面上のカードを強くたたきつけるのではなく、指先でカードを動かし、「手の甲を落とす」イメージでカード全体を手で覆うようにして押さえる方法がオススメ。

まとめてタッチアクション

デッキの操作量を下げるためには兵種を統一することも効果的。例えば、鉄砲隊なら片手で二枚のタッチアクションを実行することも可能だ。

槍撃のコツ

槍足軽の槍撃は、部隊の向きを一定方向に固定し、そこから一定角度まで一気に向きを変えることで発生する。槍撃後は槍のエフェクトが消えれば、再度向きを変えることで連続して発生できる。

❶自身前方上方向に槍撃を出す場合は……。

❷まず画面上で部隊の向きを固定し、直線的に移動させる。

❸その後、盤面上のカードを現在地点から離れた場所へ移動させ、部隊の進行方向を変えると槍撃が発生する。槍のエフェクトが消えたタイミングでこの動作を繰り返すと連続で発生するぞ。

主軸となる兵種を決め、サンプルを参考にデッキ全体の操作を確認

兵種の役目や攻撃方法をひと通り把握したならば、次は実際に操作し、まずは自分の好みに合った兵種を見付け、デッキのメインとなる兵種を選択する。さらに次のステップとして、サンプルの組み合わせを参考にし、メインをサポートする兵種と、全体の操作方法に慣れていこう。

タッチ突撃と槍足軽メインのバランス型

槍足軽を前衛に配置し、相手の槍を消し、後ろから騎馬隊の突撃を主なダメージ源とする本作定番の形。弓足軽は槍の後方に配置し、弓による援護射撃を繰り出そう。

槍足軽＋鉄砲隊二枚型

同じく、槍足軽を前方の壁にし、今度は鉄砲隊による射撃を主なダメージ源とする形。鉄砲隊は騎馬隊に比べ操作量が少ないため、タッチアクション対応兵種を二枚加えている。

槍足軽＋騎馬隊二枚型

操作に自信があるのなら、騎馬隊を二部隊入れたデッキも試してみよう。操作難度は格段に上がるが、デッキの瞬発力は非常に高い。騎馬隊を常に動かし続けることが重要となる。

弓足軽を主軸とした特化型

毛利家のように弓足軽に対して効果的な計略を持つ武将を採用した際に候補となる形。弓足軽の攻撃は瞬発力に欠けるので、複数の弓攻撃を一部隊に集中して各個撃破を狙おう。

竜騎馬単型

竜騎馬隊に対して有効な計略を持つ武将を主軸とした場合の選択肢となる形。全体の枚数を減らし、ときには竜騎馬隊を槍足軽のように前線に配置し、後ろから別の竜騎馬隊で突撃しよう。

デッキサンプル

采配・陣形デッキ

味方全体を強化する采配や陣形は、それぞれ個別に使用しても効果的だが、試合終盤の同時使用の火力が魅力。直接相手の城に対して攻城したいので、攻城力の高い槍足軽を多めに採用している。

カードNo	勢力	レア	武将名	コスト	武	統	特技	兵種	計略名	士
北条041	北条家	UC	荒木兵庫	2	7	6	疾	槍足軽	灼熱の迎撃術	4
北条044	北条家	UC	大道寺太郎	2	7	7	制	槍足軽	駿馬の双陣	3
北条045	北条家	UC	多目権兵衛	1.5	5	7		槍足軽	灼熱の槍術	2
北条048	北条家	R	北条氏康	2	6	5	魅 盾 新	槍足軽	鉄壁の采配	7
北条051	北条家	C	山中才四郎	1.5	5	6		騎馬隊	灼熱の馬術	2

ワントップ型デッキ

超強力な単体強化計略を使う武将にコストを割いたワントップ形は、騎馬隊など、瞬間的な爆発力が高い兵種が適している。ほかはコストを抑えつつ、それらをサポートする計略や兵種を採用しよう。

カードNo	勢力	レア	武将名	コスト	武	統	特技	兵種	計略名	士
上杉068	上杉家	R	長尾影虎	3	9	3	魅 新	騎馬隊	天龍の化身	7
上杉065	上杉家	R	宇佐美定満	2	7	7	伏	槍足軽	荘厳華麗	5
上杉066	上杉家	UC	於フ子	1	2	3	魅	槍足軽	郷愁の念	3
上杉038	上杉家	C	山吉豊守	1	2	4		槍足軽	的確な援兵	3
上杉046	上杉家	R	絶姫	1	1	5	魅	槍足軽	稲妻落とし	5
上杉055	上杉家	C	山本寺定長	1	4	1		足軽	不屈の構え	4

ポイント3 デッキに合わせた家宝選び

デッキ構築は武将カードを選べば終わりではなく、家宝と奥義の選択によって、戦術や運用方法の幅がさらに広がるぞ。

少々駆け足で来てしまったが、ここまでの流れで大まかなデッキの形が見えてきたはず。ここで最後に家宝と奥義でデッキの最終的な調整を施そう。

家宝には、奥義を使用するまでの間、装備している武将の武力や統率力などを上昇させる「装備効果」と、一試合に一度だけ使用可能な強力な効果を持つ「奥義」が設定されており、計略と同様、一時的にだがデッキを大幅に強化可能となる。騎馬隊の移動速度を上げるなどして長所を伸ばすもよし、相手の移動速度を下げて弱点を補強するもよし。必要な効果を複数用意し、適宜選択しよう。

奥義

全体強化や大幅な単体強化など効果は多種多様。計略と合わせて使えば、より効果的だ。戦局を覆す力を持つだけに使いどころの見極めが重要。

味方全体の武力を上昇させるなど、采配と同等の効果を好きなタイミングで使用できるぞ。

家宝

家宝はプレイ後の宝箱や戦国屋で入手可能。家宝別に、それぞれ主効果と副効果を持ち、中には各兵種アクションを強化するものもある。

家宝の売却や家宝の副効果を改造してくれる加治屋。必要な効果があれば、ここでそろえておこう。

ポイント4 実戦で練習しよう!

デッキが完成したなら、後は実践あるのみ! 全国対戦だけではなく、まずはCPUと対戦する各モードなどがオススメ!

初心の章

「いきなり全国対戦モードに出るのはちょっと……」という人は、CPUとの対戦で戦闘の基本をレクチャーしてくれる「初心の章」がオススメ。全部で九章となるこのモードでは、各兵種アクションや兵種間の相性、武家特有の特技などについても丁寧に解説してくれるので、ぜひともプレイしてほしい。また、敵が動かない章もあるので、新カードを入手した際の計略リサーチにも使える。

さらに、与えられたノルマを一定以上をこなせば以前までのVer.で排出された各武家の扱いやすいカードを電影武将として入手可能となっており、まさに一石二鳥なのだ!

群雄伝

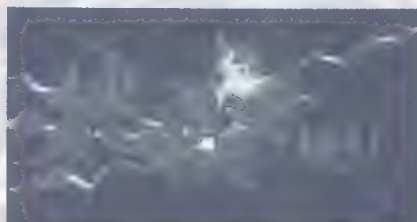
こちらは各武家ごとの史実に沿った、オリジナルのストーリーをCPUと対戦しながら進めていくモード。操作の練習としてはもちろんだが、何より歴史上の出来事を楽しみながらプレイできるため、より一層、『戦国大戦』を楽しめるはず!

ただし、初心の章に比べ、実践的な試合形式となり、少々特殊な条件などが加わることがあるため、ステージによっては、なかなかの難度となる。何回か敗北が続くようなら、イベントに対応したカードの採用やデッキ編成を大きく変更するなど、使用している武将を見直すか、割り切って別のストーリーに切り替えることも考えよう。

全国対戦

デッキの種類は多種多様で、プレイヤーの数だけ存在するといっても過言ではない。同じデッキでも使い手が変われば、全く別のデッキに感じることさえある。何度も全国のプレイヤーと対戦して、デッキ構築とプレイスキルに磨きを掛け、相手の技術も積極的に取り込んでいこう。なお、全国対戦のマッチングは自分と近い階級のプレイヤーが優先されるので、階級の差が大きく開いた相手との対戦で一方的な試合展開になる心配は無い。勝ち負けを繰り返し、原因を探りながら、少しずつデッキと運用方法を進化させ、自分にしか使えない、オリジナルデッキを完成させていこう。

各武家の当主たちが得意兵種についてレクチャーしてくれる。兵種アクションに不安があるようならここで練習し、何度も繰り返して実戦に備えよう!

各武家ごとのオリジナルストーリーは、シリアスなものから、笑いを交えたものまで幅広くそろい、プレイヤーを楽しませてくれる。このモードでも一定の条件を達成することで電影武将を入手可能。

全国対戦でどんなデッキが待ち構えているかは未知。一見すると狙いが不明なデッキも思いもよらぬ強さを発揮することも!? このモードで一度勝利を味わえば、きっと本作のとりことなるはず!

さならる新システムを把握し、新Verのすべてを解き明かす！

新要素攻略之神謀 第二幕

ここでは、第一特集の新システム攻略企画「新要素攻略之神謀」で紹介しきれなかった、そのほかの新要素を攻略！ デッキ制作に大きな影響を及ぼす、他家の東西分割は要チェックだ！

ここでは、スペースの関係などで45ページからの第一特集で解説しきれなかったVer.2.2の新要素や変更点を掲載していく。右に記載している通り、今回のVer .UPで加わった新要素と変更点を改めて確認すると、その項目の多さが分かるはず。特に他家の東西分割は今までのVerをプレイしているプレイヤーにとっては衝撃的な内容だ。これらすべてを一気に把握することは難しいはずなので、まずは自身が使用するデッキに関係する要素から覚えていこう。

第一特集で解説した新要素のおさらい

- 武家のコンセプトが明確に
- 三すくみに兵種相性追加
- 三つの新特技追加
- 新しいタイプの計略が追加
- 槍撃の操作方法変更

新たに解説する新要素＆変更点

- 既存カードの修正変更
- 既存カードの表記変更
- 戦闘システムの変更
- 他家の東西分割

必要士気の変更や武家制限など、カードの記載が変更

表記変更カード一覧

枚数は少ないものの、今回もカードの記載が変更される武将カードが存在する。いずれも現在は排出されないカードなので、しっかりと内容を覚えておきたい。特に大きな変更となったのが、【SR】瀬名。特技に〈防柵〉が追加され、計略自体が変更された。新しい計略「瀬名姫の癇癖」は計略効果の対象が最も武力の低い敵武将の一部隊のみに減少。妨害計略への対抗手段としては使いにくくなったが、単体強化計略の対策などとしては使いやすい。

「瀬名姫の癇癖」は対象が一部隊となってしまったが、効果範囲が変更となった。

カードNo	【レア】武将名	計略名	変更内容
上杉007	【SR】上杉謙信など	毘沙門天の化身	計略必要士気6→7
今川027	【SR】瀬名	瀬名姫の癇癖	特技〈防柵〉追加、計略変更　消失の呪い→瀬名姫の癇癖※1
伊達007	【R】鬼庭左月斎	左月斎の逆鱗	統率力5→7、計略効果修正※2
豊臣024	【SR】豊臣秀長	神慮の逆計	計略効果修正※3
豊臣026	【SR】ねね	慈母の恵愛	計略効果修正※4
豊臣036	【R】まつ	消失の逆計	計略効果修正※5
他051（西）	【R】角隈石宗	天道の陣	計略対象武家：他家→他家（西）
他054（西）	【R】彦鶴姫	満月の陣	計略対象武家：他家→他家（西）
宴001	【R】彦鶴姫	十五夜の陣	計略対象武家：他家→他家（西）
宴013	【R】戸沢盛安	夜叉九郎の采配	計略対象武家：他家→他家（東）

変更内容	
（※1）瀬名姫の癇癖	範囲内の最も武力の低い敵の計略による効果を消し、自身は撤退する
（※2）左月斎の逆鱗	【逆計】自身の武力と移動速度と槍の長さが上がる。ただし兵力が徐々に下がる
（※3）神慮の逆計	【逆計】敵の武力と統率力と移動速度を下げる。さらに日輪ゲージが増加する
（※4）慈母の恵愛	【日輪】撤退している最も武力の高い味方を復活させ、武力を上げる
（※5）消失の逆計	【逆計】敵にかかっている計略の効果を消す。さらに日輪ゲージが増加する

一部の既存計略を調整

既存計略変更点リスト

こちらも対象は少ないが、前Verまでの一部計略に調整が加わった。まず、上杉家の計略の一部がが少々低下し、伊達家も宴武将の二枚の能力が低下した。しかし、【UC】白石宗直の「氷の視線」は効果時間が延長され、追加武将に多い大きく武力が上がる計略も対策として非常に心強い。

豊臣家の【R】堀秀政の「名人の采配」と、【2.1SR】豊臣秀吉の「刀狩の陣」も少々ダウン。いずれも日輪ゲージが溜まる七本槍と相性が良いため、残念なところ。このような中、他家の三武将はいずれも効果時間が延長され使いやすさが向上している。特に【SR】高橋紹運の「戦神の采配」と【SR】龍造寺隆信の「野獣の采配」は、追加された武将との相性が良いため効果的な変更となっている。

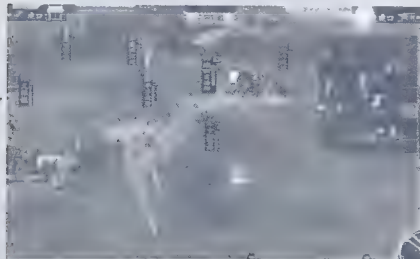
▼既存計略変更点一覧

カードNo	【レア】武将名	計略名	変更内容	修正
上杉001	【SR】甘粕景持	龍の如く	効果時間短縮、追加移動速度上昇	↓
上杉034	【R】本庄繁長	叛逆の銃弾	効果時間短縮、武力上昇値減少、1部隊あたりの発射数増加	↓
上杉049	【SR】上杉景勝	義のもとに	最大武力上昇値減少、最大統率力上昇値減少	↓
伊達032	【UC】白石宗直	氷の視線	効果時間延長	↑
豊臣028	【R】堀秀政	名人の采配	日輪3兵力回復量減少	↓
豊臣043	【SR】豊臣秀吉	刀狩の陣	効果時間短縮、兵力回復量減少、 逆計成功時の日輪ゲージ増加量減少	↓
他045（西）	【R】相良義陽	合従の陣	効果時間延長	↑
他048（西）	【SR】高橋紹運	戦神の采配	効果時間延長	↑
他062（西）	【SR】龍造寺隆信	野獣の采配	効果時間延長	↑
宴028	【SR】伊達政宗	竜閃覇	効果時間短縮	↓
宴035	【SR】伊達成実	竜の逆鱗	効果時間短縮	↓
宴053	【SR】長宗我部信親	駿才の采配	効果時間短縮、「民兵」0～8のときの速度上昇減少	↓

戦闘システムの変更は二カ所のみ

移動速度の限界と民兵の復活

今回のVer.UPで戦闘システムに加わった調整は二カ所となり、その一つが、部隊の基本最高速度の増加。厳密には動き出しの初速には変更は無いため少々異なるが、あえて簡単に書くならば「全兵種の移動速度が増加」したということ。これにより、実質的にゲームスピード全体も加速したため、全部隊をしっかりと操作することがより重要となった。

もう一つの要素が、特技〈一領具足〉を持つ武将の〈民兵〉時の復活秒数減少値の低下。具体的には、前Ver.までの22カウントから2カウント低下し、24カウントでの復活となった。しかしながら、まだまだ通常の武将に比べ、圧倒的に復活が速く、〈戦兵〉時の復活秒数にも変更は無いので、基本的にはこれまで通りの戦術が通用する。

移動速度の変更により、常に部隊を動かしている状況であれば、例え槍足軽でも鉄砲隊の射撃を回避しやすくなった。逆に射撃側は、進行方向からの射撃など、位置取りをしっかりと意識したい。

〈一領具足〉持ちの武将にとっては少々残念な変更となってしまったが、それ以上に、【UC】香宗我部親秀など〈一領具足〉を強化する強力な武将が追加されているので、悲観する必要は無い!

Ver.UPおなじみ要素

電影武将追加

カード追加時おなじみの電影武将の追加が今回も実施され、【2.0SR】豊臣秀吉や、【2.0SS】織田信長、【SS】雑賀孫市など、根強い人気を誇るVer.2.0の武将カードが追加された。

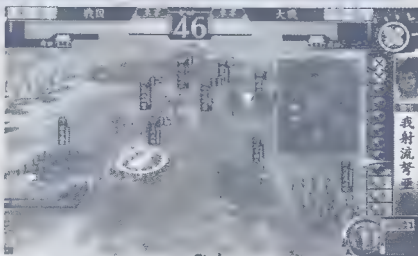
また、今回の追加とは少々異なるが、今Ver.稼働から3月16日までの間、過去に販売した【電影武将・宴】が入手条件を緩和して再発売される。「まだ今回の宝箱で引いていない宴武将(※)が必ず手に入る」という集めやすい仕様なので、未所持の宴武将が居るならば、このチャンスを逃すな!

※重複しないのは"宝箱で獲得した宴武将"となっており、キャンペーン中のスタンプなどで既に所持している武将との重複は対象外。

東西に別れ、別の武家となる!?

他家の東西分割を把握せよ!

今Ver.の大きな変更要素として、他家が東西に別れ、それぞれ別の武家として扱われることとなった。これにより東西が混在するデッキでは最大士気ボーナスは減少するが、通常の二武家が9になるのに対し、他家の東西では最大士気が10と、組みやすくなっている。ただし、【R】彦鶴姫の「満月の陣」など、他家のみを対象とした計略は、それぞれ分割された武家のみを対象とするよう表記が変更されるので注意! 他家のデッキを組む際は、ゲームプレイ前に必ず103ページの表記変更カード一覧や下記の東西分割リストを確認しておこう。

今回から排出される他家の武将カードは、左上に東西の振り分けが記載される。また、現在は排出されないVerの電影武将も同様の記載がされるので、よく確認しておこう。

東西で別れてしまったが、東の「揃目の強化術」と、西の「我射流弩亜狼」の連携など、使いやすい組み合わせは多い。ときには東西に捕われないデッキ作りも有効だ!

他家武将 東西分割リスト

他家が東西に分割されたことにより、当然ながら前Verまでの武将も東西に振り分けられることとなった。他家関連のデッキを作る際には、事前にどちらに分類されるのかを確認しよう!

他家(西)

他家(西)には75枚の既存カードが所属し、コスト、兵種ともにバランスがとれている印象。あえて弱点を探すならば、デッキのバランスを取る際に使いやすい"コスト1.5の騎馬隊"が三枚と少ないのが難点か。

【SR】立花誾千代や【SR】高橋紹運、【SR】龍造寺隆信など、デッキの主軸となる高コスト武将も多数所属しているので、新カードがそろう前でもデッキを組みやすいのがうれしい要素。

他家(東)

他家(東)の既存カードは61枚と西に比べ少なく、中でもコスト1の槍足軽が三枚のみ。ただし、同コスト帯でも常に使用率ランキングの上位に君臨していた【C】蘆名義広や、追加武将の【2.2SR】帰蝶など優秀な武将が所属しているので悲観することはない。

ほかにも、強力な計略を持つ【R】二階堂阿南、【R】佐竹義宣などが所属となり、追加された武将とともに他家(東)のみでも強力なデッキ制作が可能だ。

▼他家(西)カード一覧

カードNo	レア	武将名	コス	兵種	特技	計略名(士気)
宴001	R	彦鶴姫	1	弓足軽	魅	十五夜の陣(5)
宴044	SR	立花誾千代	2.5	騎馬隊	制 魅	魔女の召雷(7)
SS009	SS	阿国	1.5	弓足軽	魅	おなら体操(7)
SS011	SS	松永久秀	2.5	槍足軽	気	平蜘蛛の釜(3)
SS050	黒SS	大祝鶴姫	1.5	槍足軽	魅	三島明神顕現(6)
SS081	黒SS	慶誾尼	1	鉄砲隊	魅	妖狐の熱情(4)
SS082	SS	立花宗茂	1.5	騎馬隊	伏 魅	鮪喰(3)
EX011	R	山中鹿之助	2.5	槍足軽	気	艱難辛苦(5)
EX012	R	立花宗茂	3	騎馬隊	制 魅	西海の勇者(5)
EX013	R	立花誾千代	2.5	槍足軽	制 魅	戦姫の撒雷(6)
EX035	SS	立花誾千代	2	槍足軽	魅	銀の一閃(5)
EX037	R	阿国	1..5	槍足軽	柵 魅	阿国かぶき(4)

カードNo	レア	武将名	コス	兵種	特技	計略名(士気)
他(西)001	R	足利義輝	2	足軽	気魅	秘剣一之太刀(4)
他(西)002	C	安宅冬康	1	槍足軽	—	長槍の構え(3)
他(西)003	UC	岩成友通	1.5	槍足軽	—	力萎えの術(5)
他(西)012	C	十河一存	2	槍足軽	—	不屈の構え(4)
他(西)016	SR	松永久秀	2.5	鉄砲隊	制伏魅	平蜘蛛の釜(3)
他(西)017	UC	三好長逸	1.5	弓足軽	—	呪縛の術(6)
他(西)018	R	三好長慶	2.5	弓足軽	制魅	混沌の匣(4)
他(西)019	UC	三好政康	1.5	足軽	—	大胆な休息(3)
他(西)020	C	三好康長	1	槍足軽	—	不屈の構え(4)
他(西)021	UC	三好義賢	1.5	弓足軽	—	最後の構え(4)
他(西)024	R	足利義昭	1	弓足軽	—	信長包囲網(4)
他(西)025	C	一色藤長	1.5	槍足軽	—	窮地の一助(5)
他(西)026	UC	和田惟政	1.5	槍足軽	忍	まきびしの罠(3)
他(西)027	C	赤池長任	2	騎馬隊	—	不屈の構え(4)
他(西)028	SR	尼子経久	2.5	槍足軽	制伏魅	謀聖の閃き(7)
他(西)029	R	尼子晴久	1.5	弓足軽	魅	八方破の陣(5)
他(西)030	UC	尼子誠久	2	槍足軽	—	新宮党の陣(5)
他(西)031	C	尼子義久	1	弓足軽	柵	暗愚の烙印(4)
他(西)032	R	伊勢龍姫	1	槍足軽	魅	けもの道(4)
他(西)033	C	犬塚鎮家	1	槍足軽	—	噛み付き(3)
他(西)034	UC	犬童頼安	2	騎馬隊	—	早駆け(3)
他(西)035	C	宇喜多忠家	1.5	槍足軽	—	臆病者の構え(4)
他(西)036	R	宇喜多直家	2.5	弓足軽	伏魅	謀将の殺意(8)
他(西)037	UC	江里口信常	1.5	槍足軽	—	噛み付き(3)
他(西)038	UC	円城寺信胤	1.5	騎馬隊	—	噛み付き(3)
他(西)039	UC	大内義隆	1	槍足軽	魅	撹乱の呪い(3)
他(西)041	SR	大友宗麟	2.5	鉄砲隊	制柵魅	国崩し(4)
他(西)042	UC	甲斐宗運	2.5	槍足軽	城	不敗の領域(5)
他(西)044	UC	木下昌直	1.5	弓足軽	—	野獣の構え(3)
他(西)045	R	相良義陽	2	騎馬隊	制魅	合従の陣(6)
他(西)047	R	陶晴賢	2.5	騎馬隊	制伏	下克上(5)
他(西)048	SR	高橋紹運	3	騎馬隊	制柵	戦神の采配(6)
他(西)049	SR	立花誾千代	2.5	騎馬隊	制魅	戦姫の檄雷(6)
他(西)050	SR	立花道雪	3.5	槍足軽	制柵	雷切(8)
他(西)051	R	角隈石宗	2	弓足軽	制伏	天道の陣(5)
他(西)052	SR	鍋島直茂	2.5	騎馬隊	魅	生殺与奪(5)
他(西)053	R	成松信勝	2	鉄砲隊	—	巨獣の構え(5)
他(西)054	R	彦鶴姫	1	弓足軽	魅	満月の陣(5)
他(西)055	UC	百武賢兼	1.5	騎馬隊	—	野獣の構え(3)
他(西)056	C	本城常光	1.5	鉄砲隊	—	正兵の構え(4)
他(西)059	R	丸目長恵	2.5	槍足軽	—	活殺剣(5)
他(西)060	SR	山中鹿之助	3	槍足軽	気	七難八苦(4)
他(西)062	SR	龍造寺隆信	2.5	槍足軽	城	野獣の采配(6)
他(西)063	UC	赤井直正	2.5	槍足軽	気	赤鬼の双陣(5)
他(西)066	C	荒木氏綱	1.5	鉄砲隊	伏	辛抱の構え(3)
他(西)085	UC	波多野秀尚	2	槍足軽	気	巨人の進軍(5)
他(西)086	UC	波多野秀治	1.5	弓足軽	気魅	気迫の采配(6)
他(西)087	R	別所長治	2	鉄砲隊	柵魅	堅守の采配(6)
他(西)088	C	別所吉親	1.5	槍足軽	柵	叛逆の狼煙(4)
他(西)091	UC	籾井教業	2.5	騎馬隊	気	青鬼の双陣(5)
他(西)092	C	安芸国虎	1.5	弓足軽	気	因業の弱体弓術(3)
他(西)093	UC	一条兼定	1	鉄砲隊	柵	酒宴遊興(10)
他(西)094	UC	小野鎮幸	2	槍足軽	制	和泉の奇軍(5)
他(西)095	UC	西園寺公広	1.5	鉄砲隊	制魅	衡軛の陣(5)
他(西)096	C	七条兼仲	1.5	足軽	—	力餅の奉納(3)
他(西)097	UC	十河存保	2	槍足軽	柵	名誉挽回(5)
他(西)098	SR	立花誾千代	2	騎馬隊	魅	烈女の雷声(6)
他(西)099	SR	立花宗茂	3	騎馬隊	城魅	西国無双(6)
他(西)100	R	土居清良	2.5	鉄砲隊	伏魅	烈火の采配(6)
他(西)102	C	三好長治	1.5	鉄砲隊	制	阿波の暴政(3)
他(西)103	UC	本山茂辰	1.5	槍足軽	気	因業の槍術(3)
他(西)104	R	由布惟信	2.5	槍足軽	気	雪下の正軍(5)

▼他家(東)カード一覧

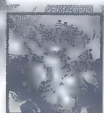
カードNo	レア	武将名	コス	兵種	特技	計略名(士気)
他(東)004	SR	上泉信綱	2.5	足軽	—	奥義之太刀(6)
他(東)005	C	蒲生賢秀	1	足軽	—	正兵の構え(4)
他(東)006	UC	蒲生定秀	1.5	弓足軽	伏	徳政令(4)
他(東)007	R	北畠具教	1.5	足軽	—	秘剣一之太刀(4)
他(東)008	C	後藤賢豊	1.5	槍足軽	—	多勢の構え
他(東)009	SR	斎藤道三	3	弓足軽	城魅	蝮の毒牙(5)
他(東)010	R	斎藤義龍	2.5	弓足軽	柵	大蛇の睥睨(5)
他(東)011	C	諏訪頼重	1	弓足軽	—	撹乱の術(4)
他(東)013	C	鳥屋尾満栄	1	槍足軽	—	鶏卵の術(5)
他(東)014	SR	長野業正	2.5	槍足軽	柵	老虎の奇手(7)
他(東)015	UC	長野業盛	1.5	騎馬隊	—	不屈の構え(4)
他(東)022	C	吉田重政	1	弓足軽	—	痺矢弓術(4)
他(東)023	R	六角義賢	1.5	足軽	—	六角の陣(6)
他(東)040	R	太田資正	2.5	騎馬隊	気魅	三楽斎の鬼気(5)
他(東)043	C	梶原政景	1.5	騎馬隊	制	早駆け(3)
他(東)046	R	里見義弘	2	弓足軽	柵魅	円陣(5)
他(東)057	UC	正木時茂	2	槍足軽	城	槍大膳(5)
他(東)058	UC	正木時忠	1.5	弓足軽	焙	正兵の構え(4)
他(東)061	C	結城晴朝	1.5	弓足軽	柵魅	防柵再建(3)
他(東)064	R	蘆名盛氏	2	弓足軽	魅	揃目の采配(7)
他(東)065	C	蘆名義広	1	槍足軽	—	揃目の強化術(3)
他(東)067	UC	石川高信	1	槍足軽	—	陸奥の構え(4)
他(東)068	C	猪苗代盛胤	1.5	槍足軽	制	正兵の構え(4)
他(東)069	C	氏家定直	1.5	弓足軽	—	家督譲渡(4)
他(東)070	UC	氏家守棟	1.5	弓足軽	伏	力萎えの漸退(5)
他(東)071	UC	岡本禅哲	1	弓足軽	—	律儀者の構え(4)
他(東)072	UC	蠣崎季広	1.5	弓足軽	柵魅	同盟の構え(2)
他(東)073	UC	金上盛備	2.5	騎馬隊	城	執権の強行(6)
他(東)074	C	北信愛	1.5	槍足軽	—	陸奥の構え(4)
他(東)075	SR	佐竹義重	3.5	騎馬隊	気魅	鬼義重の咆哮(8)
他(東)076	R	佐竹義宣	2	槍足軽	魅	律儀者の陣(5)
他(東)077	C	志村光安	2	槍足軽	—	頑固偏狭(4)
他(東)078	UC	相馬盛胤	2	騎馬隊	制	占拠の采配(6)
他(東)079	UC	相馬義胤	2	騎馬隊	制	疾風迅雷(4)
他(東)080	R	津軽為信	2	騎馬隊	柵魅	佞武多大進軍(6)
他(東)081	UC	南部信直	2	騎馬隊	—	陸奥の迅雷(5)
他(東)082	R	南部晴政	2.5	槍足軽	柵魅	陸奥の陣(6)
他(東)083	R	二階堂阿南	2	騎馬隊	魅	撃滅の馬術(4)
他(東)084	C	畠山義継	1.5	鉄砲隊	—	内乱の計(6)
他(東)089	R	真壁氏幹	2.5	槍足軽	気	鬼真壁の樫木棒(5)
他(東)090	SR	最上義光	2.5	槍足軽	伏魅	羽州狐の知謀(4)
宴007	R	鳥屋尾満栄	1.5	槍足軽	—	鶏卵の術(5)
宴013	R	戸沢盛安	3	騎馬隊	気魅	夜叉九郎の采配(6)
宴017	R	伊賀崎道順	1.5	鉄砲隊	忍	忍の一斉射撃(4)
宴018	SR	石川五右衛門	2	槍足軽	忍魅	大泥棒の職人芸(4)
宴019	R	植田光次	1.5	槍足軽	忍	忍法転移の術(3)
宴020	SR	果心居士	2	弓足軽	忍	破法鼠炎(5)
宴021	SR	百地三太夫	2.5	騎馬隊	忍魅	伊賀忍の脅威(6)
宴022	R	森田浄雲	1.5	騎馬隊	忍	轟駆け(4)
宴054	R	安東愛季	2	足軽	気魅	愛の拳(5)
宴055	R	宇都宮国綱	1.5	騎馬隊	魅	同盟の構え(2)
SS010	SS	竹中半兵衛	2	弓足軽	柵	絶望の陣(3)
SS012	SS	流浪剣豪ヒロ	3	騎馬隊	制魅	水鳥追撃斬(5)
SS013	SS	風読みのマツ	1.5	弓足軽	忍	黒羽武踏ノ術(5)
SS014	SS	霧隠れのウサ	1.5	槍足軽	忍	ウサストライク(5)
SS015	SS	槍のマキダイ	2	槍足軽	—	ジェットランス(4)
SS016	SS	無双流アツシ	2.5	鉄砲隊	制魅	火羅鴉韻拍兜(5)
SS017	SS	金狼流アキラ	2.5	槍足軽	城	巨獣百撃打(3)
SS018	SS	弓のタカヒロ	1.5	弓足軽	—	パールの矢(3)
SS034	SS	陸奥辰巳	2	足軽	—	鬼神の合力(5)
SS049	SS	あずみ	2	槍足軽	忍魅	双頭刃の斬撃(4)

LORD of VERMILION III

おとめろぶ

イベント続きで、もはや人の目には捉えきれない的な勢いで加速し続けている「LoVⅢ」、楽しんでらっしゃいますか？ 今月もアーケードでの熱いバトルとはまた違った意味で熱い紅蓮の子らのあれやこれを語り合っていきますよ！

LORD of VERMILION Ⅲ
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチモニター＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X3
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

部員紹介

TORI

●最近は海種単にご執心のようですが、［イージス］は常に心の中に居る。戦場では、よくあること。

トキノ

●［オーディン］デッキ急増中。そんな日が来るなんて、あの時のぼくらにはまるで想像できなくて。

のどぐろ

●テオちゃんと過ごす終わらない一年みたいなソフトがあっていいと思うんです。欲しいんです。PSvitaで。

チャットのアレ

漫画：TORI

アバター談義

のどぐろ：さて、今月も始まったおとめろぶだけど、さっそく前回話題に挙がったアバターについて話してみようか。どうだった？　ミリアコスチュームはちゃんとゲットできた？
TORI：あれよかったですね〜。
のどぐろ：一番よかったのだれだった？
TORI：私は……アンジェラです。アンジェラのエロさがやばい。
のどぐろ：アンジェラは存在自体がエロいっていう……。
トキノ：存在自体がエロいって（笑）。
のどぐろ：テオもかわいかったけどね。
TORI：のどぐろさん、テオなら何でもいいんじゃ……。
のどぐろ：いやいやいや！　まあ、そうなんだけど！　予想以上に似合ってたなっていう（笑）。胸もね……。
TORI：髪型がサラっとしててすごい良かったですね。色白なのも映えてた。胸も意外に大きかったですよね。
トキノ：ジュリアも良かったですよね。ちょっと露出多いけど、頑張って着ちゃいましたみたいな感じが。
TORI：「不本意なのよーっ！」って言ってそう（笑）。
のどぐろ：小太郎コスはどうだったんだろ。小太郎コス。
トキノ：あれは賛否両論ある感じですね。すごくいいって言ってる人もいれば、似合わないって言う人もいる。
TORI：コアな小太郎ファンにはたまらない一品だった。
トキノ：使い魔の中でも小太郎は超人気ですからね。
TORI：小太郎は好きだけど衣装の資料が無かったから、それがアバターでじっくり見れるっていうのは私はすごくうれしかったですね。愛用してますよ（笑）。
トキノ：カード絵には無い、正面部分が見れるのはうれしいよね。

ロードの妄想〜料理編〜

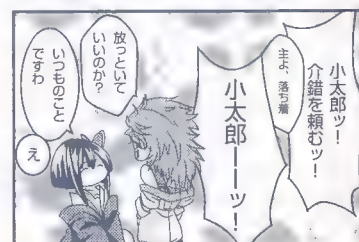
トキノ：ロードといえば、それぞれにエピソードがあるけど、まだまだ明かされていない部分が多いですよね。得意料理とか……。
のどぐろ：……え、ここで料理の話になっちゃうの？（笑）
TORI：イージアの料理は鉄板そうなイメージがありますね。
のどぐろ：間違いなさそうではある。
TORI：「あの食材がどうやってこれになったんだー!?」みたいな。ミラクルを起こしてくれそうです。
のどぐろ：どんな食材でも栄養満点の料理へと変貌させてしまう、アサシン流のサバイバルクッキング（笑）。
トキノ：ディードもガオ族だからまあ、大丈夫でしょう。獲物を獲れてもそれをさばけなきゃ話にならない気がします。
のどぐろ：ディードは生肉焼くのが得意そう。
TORI：モン○ンの世界ですね（笑）。「上手に焼けましたー！」って。
トキノ：確か、ディードが山の地方の出身で、スキピオが海の地方の出身、でしたっけ？
のどぐろ：あ、そうなんだ。じゃあスキピオは魚焼くのが上手というか、魚料理が上手なのかもしれないね。
TORI：魚料理ですねー。浜辺で火を焚いて、釣った魚を串に刺して焼く感じですかね（笑）。スキピオとバルドはそつなく料理をこなしそうです。
のどぐろ：あー、バルドね！　戦場で生き残るための料理的な感じだな。ワイルドだけど、繊細な料理を作ってくれそう。
トキノ：めちゃくちゃ想像できる（笑）。
のどぐろ：「最後の仕上げは、オリーブオイルです。」みたいなね。
TORI：のどぐろさん、それは、危ないです（笑）。
のどぐろ：あかんか（笑）。テオテレはどうなんだろう。
TORI：テオテレ……どうだろうなぁ。
のどぐろ：テレーゼは何でも食べそう気がする（笑）。
トキノ：何でも食べるけど文句は言いそう。
TORI：「テオちゃんが作ってくれたから食べるけど、塩気が足りないわね……」くらいは言いそう。
のどぐろ：テオも何でも食べそう。
トキノ：何ですか、その“何でも食べそうイメージ”（笑）。
のどぐろ：幼いころに逃げ出して二人で生き延びてきたから、たくましいのかなって（笑）。料理はできるのかなあ。
TORI：テレーゼはめっちゃ細かそうですけどね。「○○何グラム、○○何グラム」とか、つぶやきながら、結局出来上がったのが、得たいの知れない何か、みたいな。
のどぐろ：あんなに几帳面に材料を放り込んだのになぜゲテモノに!?　っていう感じかな。でもきっと動じないだろうね（笑）。
トキノ：ヒルダは村娘だから幼いころから、いろいろと仕込まれてそうですよね。羊とか追い掛けていそうだし。
TORI：「ここはテールで、ここがランプ。ここがリブで美味しいんだよ、フフフ♪」って部位の解説をしながら華麗にさばきそう。
のどぐろ：高く、そして少しおびえた震え声で。
トキノ：怖いよ（笑）。

実は、今回のおと……
貴重な意見をいた……

チャットお悩み相談室

のどくろ：割と既出ですけど、テオは本当にチャットで悩むんですよ。ネタチャットを入れる余裕がまるで無い！
トキノ：チャット枠の追加が欲しいですよねー。
のどくろ：みんな待ち望んでるね。
TORI：のどくろさんはやっぱり、ネタチャットは0なんですか？
のどくろ：いや、入れてる（笑）。
TORI：ちょっと、入れてるんじゃないですか！（笑）
トキノ：ちなみにどのチャットを入れているんですか？
のどくろ：「あ、あれ可愛い……何見てんだ殺すぞ！」っていうのがあるんだけど、このチャットを実装してるテオはいいテオだって身内に吹き込まれ続けて、この度、ついに実装しちゃいました。
TORI：洗脳（笑）。でも、チャットの感じの良さは重要ですね。スキピオなんかはどのチャットも感じが良くて羨ましいです。
のどくろ：スキピオはほんと感じいいよねー！　特に自分がピンチな時の救援チャットが感じいいのはでかいよね。
トキノ：助けに行こっかなって気になりますね（笑）。
TORI：感じの良さって話だと、実はヴォルフもチャットがかなり感じいいですよ。
のどくろ：ヴォルフって……どんなのだっけ（笑）
TORI：ひどい（笑）！　赤髪で「おうよ！」って返事するシャキシャキの江戸っ子みたいな人ですよ！
のどくろ：あー、分かった！　赤髪ロンゲの人！　確かに感じいいね。全国であんまり見ないから忘れてた……。
トキノ：あとは、何といっても琥珀ですよね。忠義心に満ち溢れた琥珀のチャットは鉄板過ぎる！
TORI：承知！
のどくろ：承知！
トキノ：承知の安定感（笑）。琥珀はたくさん喋ってくれるイメージがありますね。
のどくろ：ことあるごとに「承知！」とか「良い流れです」みたいに言ってくれる感はありますな。
TORI：忠義の心で戦場が洗われていくよね。
のどくろ：「もったいなきお言葉、ですが嬉しいです」っていうチャットがあるんだけど、これを隣に連打された時は脳が溶けました。
トキノ：のどくろさんが男キャラにやられてるの珍しいですね。
のどくろ：私もそう思う（笑）琥珀というキャラ、計り知れない。

オンラインイベント

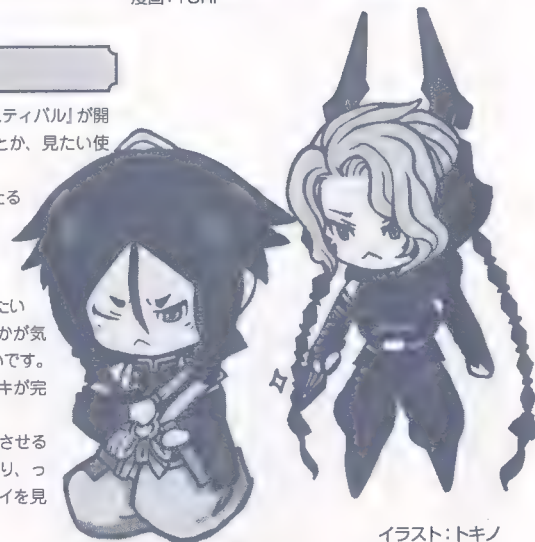
トキノ：そういえば、オンラインイベント、お二人はやりましたか？
のどくろ：私は結構やったよ。週末を使ってガッと。
TORI：私もちょっと触りました。
トキノ：前作のオンライン大会と同じような感じなんですか？
のどくろ：大分変わってたね。
トキノ：そうなんですね。一体どの辺が？
のどくろ：まず、平日は時間指定があって、「平日休みで差をつけてやるぜヤッホーイ！」ができない（笑）。
TORI：16時からでしたよね。私も「平日に大会やるぞ！」と意気込んで行ったら、どこにも大会モードが無くて焦りました（笑）。
のどくろ：平日働いている人も不利にならないよっていう仕様ですな。あとは、大会称号が1000人までもらえるようになったね！ここ大きく違うかなって思う。
トキノ：以前は上位数名でしたもんね。のどくろさんはしっかり称号もゲットしたんですか？
のどくろ：全然無理だった！
トキノ：あ、それはなんていうか、なんかすいません……。
のどくろ：普段の順位制と違って、試合に勝つことで大量にポイントゲットできる仕組みなんだけど、だからこそみんな勝利に対してめちゃくちゃ貪欲なんだよね（笑）。「これはもう勝ったかな」って油断しようものなら、すぐにストーン差をまくられて、とても残念な結果に……。
TORI：それはすごく分かります（笑）。でもだからこそというか、勝てた時がめちゃくちゃうれしいですよね。
のどくろ：うれしい！　すさまじい一体感がチーム全体を包み込んでくれる！……ような気がする。まあ、その反面、負けた時の落ち込みようというか、チーム内のドンマイ感もすさまじい訳なんですが……。
TORI：自分が大きなミスをやらかして負けてしまった時なんかは、琥珀じゃないですけど、これは切腹ものなんじゃないかって罪悪感が……（汗）。
のどくろ：まあガチな雰囲気も含めて、オンライン大会、私はめちゃくちゃ面白かった！
TORI：私も好きですね！　普段の全国大戦とは違ったチームの雰囲気もまた格別だし、頻繁にやってくれてもいいのよ、って感じです（笑）。
トキノ：がむしゃらに勝利を目指すっていうのもいいですね。
のどくろ：次回はさらに上位を目指す！

ヴァーミリオンキャラバン&ヴァーミリオンフェスティバル予想！

のどくろ：そういえば、先日、名古屋で開催した地方イベントの「ヴァーミリオンキャラバン」はどうだった？
TORI：あー、のどくろさんは現地まで行ってたんですよね？
のどくろ：行った行った、主に観光をしに（笑）。
トキノ：観光（笑）。相当盛り上がってたんじゃないですか？
のどくろ：すごかったね。寝坊して到着がちょっと遅れちゃったんだけど、すでにゲーセンが人で埋め尽くされてた。バトルイベントもすごい勢いで希望者の手が挙がっててびっくりしたよ。
TORI：なるほどなるほど。私はニコ生で見ていたんですけど、画面からも熱気が伝わってきました。
のどくろ：ニコ生視聴者がより楽しめるような工夫があるともっと良かったかなあと個人的には思ったり。
トキノ：それはあるかもしれないですね。そういうのがあればさらに見応えが増しそう。
のどくろ：次回に期待ということで（笑）。
TORI：次回はどの辺で開催されるんですかねー？
トキノ：最近寒いから暖かい所がいいなあ（笑）。
のどくろ：そうそう、今度は『ヴァーミリオンフェスティバル』が開催されるけど、みんなはどう？見たいプレイヤーとか、見たい使い魔とかいる？
TORI：プレイヤーは中間発表の時点でそうそうたる面子だったので、どの試合も熱そうですよね。使い魔は、とりあえず［イージス］は見たい（笑）。
トキノ：［イージス］は活躍しそうですね
TORI：個人的に恨みがある［ラグナロク］も見てみたいたいです。上位プレイヤーがどうやって動かすのかが気になるので、そういう意味では〈海皇〉とかも見たいです。
のどくろ：あー、〈海皇〉多そう（笑）。あれ、デッキが完成したらめちゃくちゃ強いもんね。
TORI：自分でも使ってみたかったんだけど、完成させるまでがかなり大変だし、［ムー］が死滅したら終わり、っていうシビアな感じがあったから、うまい人のプレイを見て参考にしたいです。
のどくろ：ふむふむ。熱い試合に期待したいね！

忠義

漫画：TORI

イラスト：トキノ

そういえば、ついに来ちゃいましたねー。デッキケースキャンペーン！　どの種族のイラストもかっこかわい過ぎて、最初に狙っていくべきケースはどれなのか迷いに迷ってしまいます。とりあえず私は、基本的に各種族イケメン(?)×女子の構図で描かれているのに対し、不死だけが女子×女子というストロングな組み合わせを提示してきていることに気付いたので全力で不死ケースを奪取しようと思います。（のどくろ）

LoV流行デッキ変遷

自分のプレイスタイル、環境、またポイントシステム。ある使い魔が流行すれば、それに対抗する使い魔が台頭してくるなど、デッキ変遷は実にめまぐるしく移り変わっていった。そして、最も大きな影響を与えたのは、各バージョンアップによる修正だろう。このバージョンアップの移り変わりと、流行デッキの変遷を合わせて見ていこう!

Ver.3.000 激しい荒らし合いの幕開け!

のどぐろ:まずは最初のバージョンからだね。

ADL:ストップっす! 今回はゲストを連れてきたので先に紹介をさせてほしいっす!

アポカリプス:皆様はじめまして。今日は、これまでのバージョンを振り返るとADLさんからお話をいただきまして、参戦させていただくことになりましたアポカリプスと申します。お力になれるか、少々緊張しますね。

凡:お、ADLのお弟子さんが登場?

age:やはり人獣……ワイルド系か。

アポカリプス:いえ、私は海種が好みですね。

age:!!!!

のどぐろ:ま、まあ早速いってみようか。なんといっても最初のバージョンはデッキの手探り感だよね。

ADL:新しいカードが手に入ったら即座にデッキに入れるっていう感じで、セオリーなんてみんな分からなかったし、思うがままにデッキが作られていったから、奇抜なデッキがたくさん生まれてたっすね!

age:とりあえず超覚醒できる高コストの使い魔をたくさん入れていたな。

凡:そうそう、最初は荒らしてデッキを作らせないって意識が浸透していなかったから、マナを吸収してデッキを完成させてからぶつかり合うものだと思ってましたもんね。

ADL:今考えると完全に無謀っすね。ほとんどの使い魔がマナ吸収中に[バハムート]に駆逐されていったし。

age:それが、次第にゲームのセオリーが理解されてきて、低コストと高コストをバランス良く使うようになって、デッキが完成していったわけだ。

のどぐろ:ここの過程って、大体一週間くらいだったかと思うけど、みんなゲームの理解というか、飲み込みが早かったよね?

ADL:そうっすね。特に神族の〈風雷神〉、〈運命神〉デッキはかなり早い段階で今も使われるデッキの雛形が完成していたイメージがあるっす。デッキが流行するのも早かった。

アポカリプス:今でも使われているデッキの発祥ですね。センターモニターで流れるランカー対決の影響も大きかったかと。

のどぐろ:〈運命神〉はカードイラストも良かったけど、デッキ運用も分かりやすかった。

age:だな……。そして稼動から2週間くらいすると、ロードの死滅時のデメリットの無さを生かした開幕特攻、いわゆる「主人公荒らし」全盛期が到来するわけだ。

凡:その荒らしに耐えられる《クリティカルガード》は必需品でしたね。防衛テクニックもまだ浸透していなかったから、とにかく《クリティカルガード》で荒らしに耐える。

のどぐろ:このバージョンの後期には、タイプデッキの第一弾、〈闇ノ者〉デッキと、速攻型のエリゴス紅蓮が台頭してきたね。

ADL:〈闇ノ者〉デッキはディフェンダーの多い神族に対して刺さる[ゲーテ]の荒らしとDEFが300を超える[黄泉神]が強力で環境を一変させてたっすね。

age:そして、〈闇ノ者〉デッキに相性が良いデッキとして生まれたエリゴス紅蓮。

のどぐろ:[エリゴス]&[紅蓮の魔導師]は、ディフェンダーを召喚しないと、[エリゴス]の荒らしが止まらない。だけど、召喚したら、[紅蓮の魔導師]が刺さる。

アポカリプス:ジョブじゃんけんの基礎がここでできた感はありますね。

Ver.3.003 撃破合戦を制するはタイプデッキ。

主な変更概要

- 速度上昇系アビリティの速度上昇値を修正
- 制圧・施設妨害のポイントが減少
- 勝利ボーナスのポイントが増加

age:Ver.3.003でも、まだまだデッキの開発は続いていったな。

アポカリプス:流行した〈闇ノ者〉デッキの流れで、そのほかのタイプデッキも開発されていきましたね。

ADL:〈英雄〉、〈凶禍〉、〈大戦士〉、〈幻魔〉、「あれが強いなら、きっとこれも強いはずだ」って感じでどんどん違うタイプデッキが開発されていったすよね!

age:特に強かったのは〈闇ノ者〉、〈英雄〉、〈凶禍〉の三つかな?

凡:〈凶禍〉デッキの可能性には気付いていたけど、URの[アバドン]を持ってなかったから、おれは[アクアキング]のワントップ型にしていたな……。

ADL:それは、弱いっすね(笑)。

のどぐろ:カードの流通も、流行デッキに影響を与えていた気がするよね。

ADL:タイプデッキは特にそうっすけど、カードが一枚足りないだけでデッキの強さが大幅に下がっちゃいますからね。カードのレアリティが高いと困ったっす。

のどぐろ:うん、URもなかなか出なかったけど、Rも地味に引けなかった記憶がある。

アポカリプス:その点、〈英雄〉デッキは[モルドレッド]と[ジルボルド]辺りの入手しやすいコモンカードだけでデッキが組めるというのも魅力的でした。

のどぐろ:コモンといえば、今では海種のエースともいえる[オオモノヌシ]もこのバージョンくらいから少しずつ使われ始めたのかな?

ADL:今でこそ必須の強カードだけど、この時はまだ[オオモノヌシ]の真の実力にみんな気が付いていなかったっすね。

のどぐろ:コスト比まで考えたスペックの良さってところまでまだなかなか考えが回らなかったよね。

age:タイプアップ&サポート系は〈海皇〉や〈死皇〉も使われ始めていたな。

アポカリプス:どっちも完成すれば強力なデッキなんだけど、序盤の荒らしへの対抗策が追い付いてこなくて、しっかりとデッキを完成させるのが難しかった。

凡:[アリス]&[ダークアリス]も試されてましたけど、同じく〈英雄〉デッキの影響で流行しなかったっすね。

のどぐろ:このころはまだ、タワー戦に慣れていなかった人が多かったよね。マナバトルもまだ認知されてなかった。

アポカリプス:てっとり早い対策として、《クリティカルガード》を持つ使い魔の[ルナ]、[鳳凰]を使うプレイヤーが多かったところから考えても、このバージョンも引き続き神族が主流でしたね。

のどぐろ:[イージス]、[スクナヒコナ]の《ガードブースト》を生かした序盤の攻めが本当に強力で、「神族を止められる者はおらぬのか!」って感じだった(笑)。

Ver.3.000を代表する使い魔たち

Ver.3.003を代表する使い魔たち

稼動開始当日、タイトー…BIGBOX高田馬場店のオー…
スターターパックに引い…加してデッキを構築していく…

Ver.3.005 デッキ構築に革命が起こる! コスト90使い魔+〔リザレクション〕!

主な変更概要

- **ロードのHPが300→200に**
- **ガードブーストのDEF上昇値が減少**

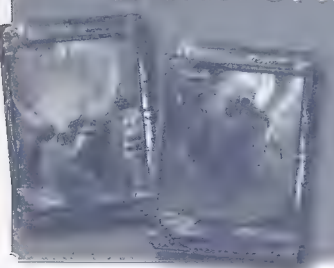
age：Ver.3005になって、ついにロードのHPが減少。マジシャンロード荒らし時代が一旦終息したな。
凡：これをきっかけに、今まで日の目を見なかったデッキが生きを吹き返してきたっす。
アポカリプス：開幕がキツ過ぎた［アリス］&［ダークアリス］デッキも、ちらほらと見掛けるようになりました。
凡：まあ、でもこの時代は何といっても［アマイモン］っしょ?
ADL：確かに！［バハムート］との組み合わせは最強だった！
のどぐろ：最初は50マナを余分に使えるほど余裕が無かったけど、技術の向上と、荒らしが落ち着いてからは、ある程度マナを自由に使えるようになってきたんだよね。
age：いよいよアーツの開発が始まったって感じだな。
ADL：みんなこぞって［アマイモン］を使うからミニマップの両角隅に、○が集まってるのをよく見掛けたよね(笑)。
のどぐろ：敵陣の角に置くのはプロの［アマイモン］使い。
アポカリプス：あれの強さは角に置いてあるのが分かっているんだけど簡単には倒しに行けない、というとこでしたね。
凡：［アマイモン］を倒すべく使い魔を向かわせたいけど、そこに［アマイモン］を倒せるだけのスペックを持つ使い魔を向かわせる余裕が無かった。
ADL：低コストを向かわせると［バハムート］が飛んでくるんすよね……。
のどぐろ：独創性のあるプレイヤーは［イージス］とか、ほかの高コストに［アマイモン］を組み合わせていたりしてたね。
age：ありとあらゆるデッキに組み合わせて、いろいろな可能性を探っていたな。
凡：ちょっと強過ぎた感もあるけど、日の目を見ないカードや、新たなデッキの可能性を提示してくれたと思うっすね。
のどぐろ：あと、このVer.3005で注目したいのはアルティメットスペルもいろいろと研究されてきたことかな。
アポカリプス：初期バージョンでは〔リターンゲート〕、〔キュアオール〕だったのが、少しずつデッキが完成してくるようになり、今度はデッキのぶつかり合いを想定して〔パワーライズ〕や〔クイックドライブ〕が使われるようになりました。
age：そして残る一つの〔リザレクション〕もようやく開発されるようになった……と。
のどぐろ：〔リザレクション〕強かったなー。かなり早いタイミングでコスト90の使い魔がタワーを荒らしに来て、おまけに相手は捨て身でいいから、攻撃するも構わずに居座ってくる。対処が本当に難しかった。
ADL：まるで使われていなかった高コストを一気に超覚醒できる〔リザレクション〕は革命的だったっすね。
age：［ヨルムンガンド］、［プルートー］を中心に今まで全く見掛けなかった使い魔たちが活躍し始めてきたな。
凡：流行してた［プルートー］を倒すために［デス］を使う人もいたっすね。テキストのユニットと使い魔を間違えて、自ロードを［デス］のアビリティの生贄にしようとして、［デス］が自害してる人いたよね。まぁ、俺のことなんだけど。
のどぐろ：悲しい事件だね……。あとは、自ロードの体力が300から200に減少したことにより、タイプ系デッキにも追い風なバージョンだったと思う。
凡：自陣で待ちながらじっくりとデッキを作って、強力な部隊をぶつけ合う、っていう展開が増えましたよね。
のどぐろ：じっくり作っていくタイプ系デッキに対して、早目に仕掛けていって終盤にもある程度の戦力を確保できる〔リザレクション〕系のデッキが対策として存在していた、という感じかな。
ADL：ですね。一世を風靡した〈風雷神〉とかの神族デッキは最後のぶつかり合いで押し負けがちという意味で、苦しいバージョンだった気がするっす。

Ver.3.006 全凸、海種デッキ。プレイヤーのスキルが鋭く磨かれる!

主な変更概要

- **リザレクションLv.2のたまるタイミングが遅くなる**
- **『地の王が命ず“疾”』の効果時間を減少**

のどぐろ：Ver.3006では、アルティメットスペルの〔リザレクション〕と［アマイモン］のアーツ「地の王が命ず"疾"」の移動速度上昇値が修正されたね。
凡：〔リザレクション〕のLv.2のたまり時間が調整されて長くなったけど、それでもまだまだ実用的だったっすね。
のどぐろ：［ベドラム］と［ガルファス］を組ませて、「魂操り」によって［ガルファス］の荒らしを絶え間なく繰り返し、敵がたまらずにアタッカーを召喚してきたら［プルートー］に切り替えるなんて戦術もこの辺から流行し始めた。
age：あとは、前のバージョンのリザレクデッキは高コスト使い魔一体だけだったけど、このバージョンでは、［バハムート］、［プルートー］、［デス］の3ジョブの中から二枚を組み合わせて、状況に応じて使い分ける人も増えたように思う。
ADL：ここでまた多くのデッキが使われ始めるようになった。というより、「戻ってきた」ような印象があるっすね。
アポカリプス：〈風雷神〉を始めとして、ジョブのバランスが取れたデッキが多かったですね。種族を混ぜて、［イージス］と［シェラハ］を組ませた、タワー戦に特化したデッキを使ってる人も増えてきた記憶があります。
凡：俺は以前と変わらず、タイプデッキとの戦いが続いていたイメージがあるなー。特に〈闇ノ者〉デッキ！
ADL：コスト20の枠を［ウォドノス］じゃなくて［ユダ］にした、荒らしをしつつ［黄泉神］を召喚する形の人とかも居たっすね。
age：プレイヤーがデッキ構築にも慣れてきて、ますます活発にデッキが開発がされていった印象があるな。
のどぐろ：あとは、ここにきて海種単が現れ始めたような気がするよね。《ウィーク》系アビリティの強さが徐々に浸透してきた気がする。現在も流行している［キマ］、［ハルフゥ］を使った海種単デッキも、この時はアタッカー対策として［キャンサー］を入れている人が居たり、色んな形が見られたね。
凡：この時期はタワー制圧や、アルカナストーン破壊より、とにかく撃破ポイントを稼ぐのが主流でしたし、《ウィーク》系はそういう意味でも、環境と噛み合ってたっすね。
age：このバージョンまでは、撃破したプレイヤーだけに撃破ポイントが入るから、みんな大型使い魔を見付けたら、全員で倒しに行って、最後のとどめを刺すのはだれになるかが重要だったな……。
ADL：「あともう少し!!」ってところまでダメージを与えたら、横から来た、ほかのプレイヤーの低コスト使い魔がとどめを刺していって、「あっ……。」っていうことが、割とよくあったっすね……。その後の調整で分配方式に変わってうれしかったっす！
のどぐろ：リザルトで、チームは負けてるけど、高コスト使い魔を倒した人が上位にいる、みたいなことがざらにあったかな。
アポカリプス：荒らしがやりづらく、デッキを作り合う展開になると、どうしてもポイントが撃破に片寄るといった試合になりがちなのかもものかもしれないですね。
ADL：撃破特化といえば、この時期というか、前のバージョンからだけど、全員アタッカーの使い魔を集めてダッシュアタックで突撃する人も少しずつ増えてきたっすね。
age：いわゆる全凸デッキだな……。
のどぐろ：確かに。ダッシュアタックの固定ダメージが実は強い、ってことに気が付いた鋭いプレイヤーは、ここからすでに動き出してた気がする。それでも、まだまだ話題には上がらなかったね。
凡：ダッシュアタックの固定ダメージがいくらなのかといった、細かな数値に着目し始めたというのは、プレイヤーレベルの向上を感じざるを得ないっすね。
のどぐろ：漠然と「これが強いわー」っていう感じじゃなくて、「数値的にこうだから、これは強い」って感じに、感覚に頼らずに、厳密に強さの秘密に迫り始めた時期のような気がするね。

Ver.3.005を代表する使い魔たち

コスト90の使い魔の中でも、敵を撃破する度にHPが300回復する〈キルヒール〉での継戦力が強力な［プルートー］と、アルカナストーンを破壊することで破格のATKを手に入れる［ヨルムンガンド］が注目され流行した。タワー戦から終盤戦闘までを一体で完結させるほどの、正にパワーカードと呼べる存在だった。

Ver.3.006を代表する使い魔たち

それまで今一つ目立たなかった［オオモノヌシ］が、コスト40としては破格のスペックを有していることが周知され始めた。また、同じ海種でウィーク系のアビリティを持つアタッカー［深きものども］も同様に着目され始め、この二人にタッグを組ませて、敵主力のDEFを大幅に下げて一気に撃破を狙う戦術が流行し始めた。

……の精度は戦局に大きな影響を与えていたが……スマッシュの操作精度を高めるための盤面のカード配置にも変化が現れた。コスト順に並べて召喚時のタッチパネルの操作をしやすくする配置や、同じ……に配置しておくことで、複数の使い魔のスマ……をまとめて操作するなど、より工夫がなされていった。

Ver. 3.007 ロード復権の到来! 再び激しい荒らし合いの時代へ!

主な変更概要
- 完全勝利ボーナスの実装
- ワーニングエリアの実装
- 各種ポイントシステムの変更
- ロードのHPが200→250へ

のどぐろ：そして、ついに実装されたワーニングエリア。

アポカリプス：プレイヤーの中で、タワー戦の重要さが強く意識され始めて、ますます隣との協力が求められるようになりました。

ADL：再び荒らし環境へと突入！ 眠っていた速攻型デッキも動き始めたっすね！

age：ロードの荒らしも戻ってきたな。

のどぐろ：ポイントもめちゃくちゃ入ったから荒らさない理由が無かった。

凡：この時はコスト20の使い魔の荒らしが大流行したんだよな。特に[レッドライダー]が多かったっす。

のどぐろ：このバージョンの妨害ポイントは、超覚醒した使い魔なら一律20ポイント入ってたから、本当に妨害が重要だった。

ADL：超覚醒した［レッドライダー］が、敵タワーの周りをぐるぐる回ってたのが印象的だったっす。

age：早い段階で敵タワーに荒らしに行けて、死なずに帰ってこれるという二つの理由で、アタッカーがデッキに入っていることが多かったな。

ADL [サボテンダー]や[ヘラ]、[ラプンツェル]なんかも使う人も多かったっす。

アポカリプス：このバージョン、海種単は結構辛かった記憶があるね。アタッカー荒らしがキツ過ぎてタワー戦に勝てないことが多々ありました（汗）。

凡：［ハルフゥ］のHPがコスト30と同等に修正されて「いよいよ海種時代の到来か！」とも思ったけど、そうは問屋が卸さない感じだったっすね。

age：海種単もそれ以前と較べれば増えてきてはいたんだがな……。

凡：俺はディフェンダーの［ペルセポネ］で荒らしてましたね。《デッドマナ》持ちだから、玉砕上等で突っ込めるのが強かった。

アポカリプス：〈運命神〉デッキもここに来てまた増え始めた気します。

のどぐろ：この時期は荒らしに対して同コストの使い魔で防衛しながらマナを吸収するよりも、自分も荒らしを送り込んで敵陣のマナ吸収を妨害して、自陣はローテーションで凌ぐ方が効率が良かった。だから荒らしが強くて根元も《クリティカルガード》で守れる〈運命神〉デッキには追い風な環境だったと思う。

ADL：敵陣と自陣をどちらもしっかり見ながらケアしなきゃいけない試合が多かったから、ゲーム難度としては高めだった気がするっす。俺はこの時期くらいハンドスキルを求められる方が好きっすね。

のどぐろ：確かにタワー戦だけでかなり疲れるというか、タワー奪取するともうやり切った感みたいなのはあった（笑）。

アポカリプス：早い段階で敵タワーを制圧して、端からアルカナストーンを破壊していくのが定番でしたからね。

age：アルティメットスペルは、ぶつかり合いに強い〔パワーライズ〕か、序盤中盤で戦場を掻き回せる〔クイックドライブ〕の二択だったな。

凡：荒らしが強くて、最終的な戦力もある程度確保できるデッキが人気だったっすね。

のどぐろ：最速で［イージス］を完成させて敵タワーを攻め滅ぼす"マッハイージス"も全盛期だった。

ADL：俺はここでも超魔デッキ！

のどぐろ：ADLはいつでも超魔デッキなんじゃ……。

アポカリプス：風雷デッキはここでも、強かったですね。アタッカーの荒らしが多かったから、スペックのいいディフェンダーの［雷神］からの召喚が環境に合っていました。

age：コスト50の使い魔を直で召喚して守りを固める手段はこのバージョンから定着し始めたように思う。

凡：後半でのぶつかり合いのためにコスト10に［朱雀］を導入して、スペックの底上げをする新たな風雷デッキの形も、ここで出来上がったっすね。

のどぐろ：デッキの完成度が加速度的に高まった時期だった気がする。

Ver. 3.009 使い魔の世代交代!? コスト50のジャンケンデッキブーム到来!

主な変更概要
- コスト20の使い魔の能力変更
- ダッシュアタックのダメージ減少
- アビリティ各種修正
- アルティメットスペルゲージの修正

凡：ついにやってきたVer3.009！ 大勢の使い魔が上方修正されてワクワクしましたよ！

age：このバージョンでは本当にいろいろなデッキが出てきたな。

アポカリプス：大規模なバランス調整が入りましたからね。特に《タイプサポート》や《フレンドアップ》の弱体化。コスト20の使い魔の超覚醒時のスペック上昇値の変化が大きな影響を与えていたと思います。

ADL：その影響で、コスト20の使い魔を召喚しないで、コスト40、50の使い魔を最速で召喚するのがますます増えたっす。特に［オオモノヌシ］の台頭は印象的だったっすね。

凡：ここで、海種単体のデッキが一気に増えた気がするなー。プラチナ＆ゴールドリーグ帯は、［オオモノヌシ］祭りだったっす。

age：このバージョンで海種が完全に覚醒したといえる……。

のどぐろ：［わだつみ］がめちゃくちゃ強かったんだよね（笑）。［オオモノヌシ］、［深きものども］のアビリティ、さらに［わだつみ］の《ウィークⅢ》が重なって、［バハムート］がコスト30の使い魔くらいのスペックに弱体化されてしまうという強さ。

アポカリプス：［キマ］、［ハルフゥ］の《コストカット》で、コスト20の使い魔をコスト10の感覚で召喚。デッキ完成時のスペックの高さが他を圧倒していました。タワー制圧やストーン破壊もほかのデッキよりも早くて、完成されると手の付けようがなかったですね。

のどぐろ：コストが高いからマナ吸収速度も速くて、コスト90の［わだつみ］も超覚醒できちゃうんだよね。

ADL：〔リザレクション〕じゃなくても完成できるから〔パワーライズ〕や〔クイックドライブ〕を選択していることが多くて、対戦していてビックリしたっすよ。

凡：アルティメットスペルは、このバージョンでも〔パワーライズ〕、〔クイックドライブ〕の二つが相変わらず多かったっすね。共に下方修正はされたけど、それでも戦況を覆すだけの性能は健在してた感じっすね。

age：特に〔パワーライズ〕は、《ウィーク》系のアビリティとの相性が抜群だったな。[深きものども]、[オオモノヌシ]、[わだつみ]でスペックを下げてからの、〔パワーライズ〕は、どんな部隊とぶつかっても負ける要素が無かった。

のどぐろ：一度相手に背を向けちゃうと滅法弱いんですけどね（笑）。二部隊に囲まれるとさすがに苦しい。だけど二部隊を引きつられる時点ですでに相当強力。

ADL：あとはあれっすね。［オオモノヌシ］、［イージス］、［シェラハ］と組ませた、通称「ジャンケンデッキ」も多かったっすね。

アポカリプス：隣との意思疎通ができないと、同じジョブの使い魔を召喚して、終了……みたいなリスクが常につきまといますけど、どんな敵が正面にきても対応できるというのは心強いですね。

age：使い魔の召喚順序をチャットでしっかり伝えることが重要だったな。このころになるとプレイヤーが成熟してきて、召喚順序だけでなく、撤退チャットやどこを攻めるといった意思表示が定着していった。

アポカリプス：チーム全体の動きがより戦略的になっていきましたね。

のどぐろ：このバージョンで大きな変更といえば、ダッシュアタックの固定ダメージが下方修正されたこともあるよね。これまで海種の対策とされていたアタッカー単のデッキが減ったことも、海種流行の要因だと思う。

ADL：ほかにはこの時期から[ラー]ワントップの人がちょいちょい現れ始めた気がするっすねー。

のどぐろ：ストーン防衛で活用されるだけだった［ラー］の「メルメレウト」が、実は荒らしに応用しても強いんじゃないのか？って気付いた人がいて、事実、めちゃくちゃ強かったという（笑）。

Ver.3.007を代表する使い魔たち

[illegible]はコスト[illegible]の荒らし使い魔の中[illegible]最高峰のATKを誇った[illegible]の二体だ。超覚醒時のATKは100を超え、マナ吸収中の[illegible]のサポート役としても[illegible]

Ver.3.009を代表する使い魔たち

[illegible]

[illegible]ームプレイを意識するためのものであり、隣のプレイヤーとの信頼性が試されたものでもあったか[illegible]でも、そこから逃げずに克服するための技術と精神力が身に[illegible]いていったこともプレイヤーの[illegible]きな影響を与えた。

Ver. 3.011 海種の天下にジャイアントキリング! 魔種が場を荒らし尽くす!

主な変更点
- **ロードのアビリティ《ストーンアタック》を下方修正**
- **[ラー]のアーツ「メルメレウト」のwaitを下方修正**
- **《デッドマナ》(覚醒・超覚醒)の死滅後の復活時間を下方修正**

ADL：Ver.3.011といえば、やっぱ[ゴグマゴグ]でしょ!!
のどぐろ：大分前にアビリティが上方修正されたにも関わらず、ここで突然流行し始めた[ゴグマゴク](笑)。
凡：Ver.3.009で増えた海種に刺し込みやすいアタッカー。タワー戦のかなり早い段階から全力の荒らしを仕掛けられて、高コスト使い魔がメインのデッキへの対策にもなってたっすね。海種天下と思われた環境を見事に覆した一枚。
アポカリプス：[ゴグマゴグ]の《リベンジアップD》は、Ver.3.009から上昇修正されていましたが、[フェンリル]&[ラースジャイアント]や、そのほかのアビリティが騒がれて影に隠れてしまったのか、気が付かれてなかったんですよね。[ゴグマゴク]を使ったランカー戦の対戦動画が流れて、一気に増え始めました。
age：完成が早くて、撃破・制圧・妨害・防衛のどのポイントもまんべんなく獲得できるから、安定して高い順位をキープできるという理由で使っている人も多かったたな。
のどぐろ：一見すると同じような動きになる[トンベリ]を使う人も増えたね。こっちは、ATKが上昇していくから大型の撃破を狙えて、後半の支配力が高い反面、脆いから扱いが難しかった。
ADL：[ゴグマゴグ]と[トンベリ]がコスト10を不用心に放置してくれるもんだから、それを捕食できる[オーディン]も使用率が上がったっすね。
age：アビリティが上方修正されたため、粘り強く荒らしを継続し、その間にDEFを上昇させ、ストーン防衛に移行するという流れがスムーズになったな。
凡：そうっすね。[ラグナロク]や[ラー]とタッグを組ませて、[オーディン]は序盤からタワーを荒らし、ストーン破壊や防衛は[ラグナロク]or[ラー]というオールラウンドなデッキが多く見られたっす。
のどぐろ：《リザレクション》前提だから、[ラグナロク]はできるだけ放置したいんだけど、放っておくと自軍ストーンが無くなってしまうっていう二択が強力だね。
ADL：攻守のバランスが良いんすよねー。ポイントがしっかり取れて、試合にも勝てる。本当によく出来たデッキだと思うっす。
アポカリプス：敵ユニットを倒してスペックが上がるという能力の点から[バハムート]も相変わらず多かったですね。
のどぐろ：[ゴグマゴク]に育てられたATK400超えの[バハムート]が本当に止まらないんだ(汗)。
ADL：あれはやばかったっすね！　ディフェンダーですら簡単に貫かれるようになるんで、文字通りアンタッチャブルっす。
アポカリプス：あとは、コスト40をふんだんに盛り込んだ[毘沙門天]を使ったデッキも流行し始めましたかね。
凡：デッキ構成が相当難しかった[毘沙門天]デッキもついに実用レベルに(笑)。
のどぐろ：召喚時から高いATKが出せる[ラースジャイアント]を使用することで、比較的安全に最高スペックの[毘沙門天]を完成させせられるようになったのが大きいね。
age：プレイヤー技術の向上もここに極まりという感じだな。
のどぐろ：どれだけ総コストの高いデッキでも自衛に専念すれば完成させられるようになってきましたね。
ADL：[毘沙門天]は完成させてしまえば、あの[わだつみ]にさえ対抗できるのがでかいっす。簡単には倒せないまでも、[毘沙門天]に狙われ続けたら[わだつみ]がまるで仕事できないっすからね。
アポカリプス：根元のコスト40を狙われてしまうと案外脆かったりするのですが、ゲート際に配置されてるとそこまで狙いに行けないんですよね。そこも強さの一つかと。
のどぐろ：全体的に、自分のデッキ単体でもポイントを獲得できる自立型のデッキが、このバージョンのコンセプトになっているようにも見えるね。

Ver.3.011を代表する使い魔たち

このバージョンになって突如として、彗星のように現れた[ゴグマゴク]。これまで「どうせ弱いんでしょ……」と思い込まれ、使われていなかった使い魔が、デッキと動きを煮詰めてみたら、実はとんでもなく強かったというのは何とも夢のある話だ。[ゴグマゴク]対策として台頭してきた[ラグナロク]もそんな遅咲き強カードの一つ。

Ver. 3.013 海種天下が再来!? 新たなデッキの台頭はあるのか?

ここまで、8月の稼動開始から1月末のバージョンアップまでの、7バージョンを振り返ってきた。改めて俯瞰してみると、アビリティの修正や、ポイントシステムの調整に伴って、さまざまな使い魔の可能性が開拓されてきたことがよく分かる。これまでの環境変化と、デッキ変遷を踏まえて、現在稼動中の最新バージョンでは、どの使い魔が活躍することになるのか、アルカディアライター5人が予想してみたぞ！

ageの予想 「ヨルムンガンド」

まだまだ元気な[プルートー]に対抗してマジシャンが使われているってことは、さらに対策が巡って高コストアタッカーを使う人が増えるはず。今でも定番の[バハムート]、最近活躍の目立つ[フェンリル]に加え、一押しは[ヨルムンガンド]！《リザレクション》が前提となるけど、海種に対しては脅威となるはず！最近ちょっと影が薄くなった[風魔小太郎]の復権もあるかな？

凡の予想 「ムー」

〈海皇〉デッキが伸びてくるでしょうね。[バハムート]などの高コスト使い魔が荒らしに来ても、覚醒した[ムー]で対応できるし、[ムー]自身で荒らしにも行ける。デッキが完成すれば、2体のマジシャン使い魔が高コストのディフェンダーの使い魔も倒せるし、手数が多いから、超覚醒した[バハムート]でも単体じゃビビって逃げ出すレベル！　全部やられたことなんですけどね！

ADLの予想 「死を喰らう男」

最近増加した[毘沙門天]デッキ。パーティーが完成すると[毘沙門天]のスペックがATK・DEFともに300前後になり、ぶつかり合いは厳しい。となれば、その対策が流行するはず！というわけで、アビリティの効果を無効にするアーツを持つ[死を喰らう男]が流行すると予想！　タイプアップデッキやマナアップデッキにも非常に効果が期待できる優秀使い魔なんだ、これが。

のどぐろの予想 「わだつみ」

ズバリこいつですね。今回は真面目に考えて、真面目に書いちゃいます。[ゴグマゴク]全凸に荒らし切られて完成させられないことが多かった[わだつみ]ですが、[ゴグマゴク]先生が召されてしまった今、海種のウィーク祭りを止められる者はいない……。と思います。多分。

アポカリプスの予想 「深きものども」

流行する使い魔・種族として、既に多く見られていますが、私は「深きものども」に注目しています。[キマ]、[ハルフゥ]が居れば、コスト30の使い魔でありながら、超覚醒まで80マナ、さらに《DEFウィークⅢ》を生かして、タワー戦・最後の戦闘と幅広い活躍に期待が持てます。この万能さ、使いやすさを生かして、今まで以上にいろいろなデッキに組み込まれていくかと思います！

[ゴグマゴグ]や[トンベリ]を始め[illegible]に試してみたが実用性が今一つ足りていない[illegible]て封印されてしまった使い魔も、環境の変化で[illegible]を吹き返すことがある。現状を甘ん[illegible]ことなく、まだ見ぬデッキを求めて新しいデッキの開発に心掛けたい。[illegible]、タワーメイトとの足並みは決して忘れぬようにしてほしい。

エル・オー・ブイ実戦ジャッジメント!

今回は「LoVⅡ」の公式全国大会で優勝し、「双焔の王」の称号を持つ、ただ一人のプレイヤー「D.C.」と「LoVRe:2」の公式全国大会で準優勝した「Take@25」をゲストに迎えて、動画を攻略! しっかりと上位プレイヤーの思考をつかみ取ろう!

今回の動画提供者 D.C.

デッキ紹介

名称	Co	HP	ATK	DEF	名称	Co	HP	ATK	DEF
シェラハ	50	500	105	75	アナンタ	20	350	30	25
死を喰らう男	50	500	65	85	ハルフゥ	30	400	30	25
オオモノヌシ	40	450	80	70	キマ	10	300	5	5
アプカルル	20	350	20	25	ロード	M	US	クイックドライブ	

動画解説

D.C.

全国大会優勝経験を持つ「双焔の王」といえば「LoV」プレイヤーでは知らない者は居ないほど有名。「LoVⅢ」では環境に合わせた積極的なデッキ構築で、ヴァーミリオンリーグを維持し続けている。

全国大会準優勝の実績を持つ海種の雄。「LoVⅢ」においても海種単にこだわり続け、バージョンアップの度に環境に最も適した海種の戦い方を模索し続けてきた。

Take@25

のどぐろ

スランプ気味の白身魚。ヴァーミリオンリーグEにかじりつくだけの人生に終止符を打つべく、上位プレイヤーの思考回路を根ほり葉ほりと解き明かす。

マッチング画面

のどぐろ：まずは、マッチング画面だね。ここでどの辺まで試合展開をイメージしてる?

D.C.：一番最初に考えるのは正面のタワーを折れるか、自分のタワーを守れるかどうかですね。編成を見て、戦局が五分、もしくは折れるようなら、逆サイドの敵の主力を見て、どれを撃破できるかなというのは考えます。自分のタワーが不利な場合、逆の味方を見て、勝てるようなら早目の退避を考えて全滅は避けるといった感じです。逆もダメなら、あとは気合ですね(笑)。

のどぐろ：戦局を読み取る判断材料は?

D.C.：隣がジョブを二種類用意しているかは重要ですね。あとは正面に[ビルヒーゲル]が居る時に、味方がそれに殺されないかどうか。[ビルヒーゲル]を効率的に処理できる編成じゃないと、こちらの完成が確実に遅れてしまうので、逆サイドが折られてしまうと、負けが確定しちゃうんですよね。

のどぐろ：今回の編成だとどうだろ?

D.C.：隣が[ビルヒーゲル]で開幕から荒らしてくれることを祈ります。[プルート]と[毘沙門天]に突っ込んで来られたら止められない編成ですし、相対的にデッキの完成が速くなるから、こちらに来なくても隣になだれ込まれてしまうという危険性もあります。

のどぐろ：召喚順番のプランはどんな感じ?

D.C.:ここはどうしても隣に[紅蓮の魔導師]を出してもらいたいですね。出してもらわないとタワーが折れてしまう。

Take@25：考え方としては、攻めてくる相手の使い魔を想定して、それを処理できるかどうかをイメージする感じです。

D.C.：そうだね、相手の荒らしを処理できるか、そしてカウンターできるかを考えたい。

のどぐろ：終盤はどこまで想定してる?

D.C.：[死を喰らう男]のアーツで、アビリティでスペックを大幅に底上げした使い魔は撃破できるので、ここなら[毘沙門天]に積極的にちょっかいを出していきたいです。

のどぐろ：なるほど。そこまで考えようとすると、このマッチング画面の時間って全然足りてないね(笑)。

Take@25：全然足りないっすね(笑)。まあでも、逆サイドまでギリギリ見切れない位が面白いのかもしれない。

開幕

のどぐろ：じゃあ、そろそろ試合内容、見ていきますか。まずは開幕のチャットを忘れないように。

D.C.：そうですね。同時に隣の召喚使い魔のチェックは必ずします。ジョブが被ってしまったらおしまいですから。

Take@25：[シェラハ]と隣のマジシャンが被ってしまうパターンは相当やばいですね。意思疎通がうまくできないとそういうことも結構おきますからね。

のどぐろ：これタワー制圧がめちゃくちゃ遅れてるけど……って、あ、[ビルヒーゲル]が攻めてくれてるのか。

D.C.：[ビルヒーゲル]が荒らしに向かってくれたので、ディフェンダーのロードで援護に向かいます。[ビルヒーゲル]一体で荒らしても狙い撃ちされてしまい、効果が薄くなります。敵の狙いを分散させて、より長く荒らしを継続させるのが狙いですね。

のどぐろ：隣が荒らしに行くなら援護する?

D.C.：基本的には援護していきますね。[ビルヒーゲル]の場合、荒らしが失敗すると、今度は攻め込まれた時に、防衛力が足りなくて敵を追い返せなくなってしまいます。そうすると隣だけでなく、自分のデッキも完成させられなくなってしまうんですよね。ただ、明らかに無理なところに隣が一人で行っちゃったんだけど、っていう時はさすがに一緒には行けません。例えば"海皇"のいるところに[イージス]が一人で行っちゃった時とかは共倒れになってしまうので。

Take@25：海種デッキもロードのほとんどがディフェンダーだと思いますが、開幕に隣が荒らしに行くようなら同行しますね。

のどぐろ：そういう時のチャットってどういう感じで打ってるの?

D.C.：「大丈夫?」→「私がマナタワーを守るわ」と打ちます。なんか不安だなって時はとりあえず「大丈夫?」ですね。完全に無理で、チャットを出しても止まってくれない時は、敬礼するしかないです(笑)。

Take@25：無事を祈りますよね(笑)。

タワー戦

のどぐろ:なるほどね(笑)。ちなみにこの[紅蓮の魔導師]と一緒に攻め上がった場面は?

D.C.：これはすごく微妙だったんですよね。[毘沙門天]が召喚してるところに、その[紅蓮の魔導師]はいけるのかと不安はありました。こちらが330カウントに中央に出現するマナモンを取りに前に出たら、攻めると勘違いさせてしまったらしく、上がってしまったという流れですね。せめてアーツ分の30マナを待ってほしかったのは本音。

のどぐろ：それでもうまいことタワーを荒ら

Take@25に聞く 環境適応の秘訣

のどぐろ：Takeくんはどんな環境にも変わらず海種単だよね?

Take@25:こだわり勢ですから(笑)。

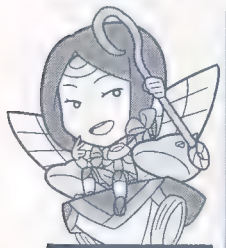
のどぐろ：海種はもう全部試し尽くした?

Take@25：[トンペリ]だけはまだです。

のどぐろ：[トンペリ]は特殊だしね(笑)。環境によっては違う種族に浮気したいこともあったと思うんだけど、その都度、海種単で適応してこれた秘訣とかってある?

Take@25：どのバージョンでも海種は戦えましたが、トップメタになってしまった時は、周りの海種対策に対して、さらに対策を講じていくのが重要でしたね。いろんなカードを試して、生き残る道を探していく(笑)。アタッカーが溢れかえっていた時は、ディフェンダーの[キャンサー]や[クラーケン]を入れざるを得ない時もありました。

のどぐろ：バージョンごとの環境に合わせて、あらゆるカードを試してみるんだね。

Take@25：そうですね。1種族でやれることっていうのは、どの種族もそんなに変わらないと思うので、使い込めば必要なハンドスキルをは備わってくると思います。「この編成ならこの位のタスクがこなせる」っていうのを見極めて、十分に動きを理解してから全国対戦に臨みたいです。それが分かっていれば、「本来できるはずのことができなかった、じゃあ、次はデッキの形を変えてみよう」という思考錯誤ができるようになりますから。

のどぐろ：各デッキのタスクを理解するのは本当に重要だね。ちなみに今の環境は?

Take@25：今は海種がトップメタですかね。海種対策として[毘沙門天]が台頭してきたという感じかなと。

のどぐろ：その[毘沙門天]を海種で攻略するとしたら?

Take@25:片っ端から撃破します。

のどぐろ:全然対策になってない(笑)。

Take@25：さすがに正面からぶつかり合えば負けますよ(笑)。事前に[毘沙門天]がだれを狙ってくるかを予測して、(ほとんどが[シェラハ]ですが)、狙われている使い魔を逃がし、そのスキに[毘沙門天]以外のコスト40を撃破し、[毘沙門天]のアビリティを弱体させていくという動きをしっかりできれば勝てるということです。

のどぐろ：なるほど。きついポイントを論理的に整理して、そこから対策につなげているんだね!

すことができて、相手の［クラウソラス］を、撃破、できない（笑）！　惜しかった。
D.C.：奥のマナモンを回収してくれたのは良かったのですが、［クラウソラス］が撃破できそうだったのでそっちを見てくれるとなお良かったですね。
のどぐろ：相手をタワーに駐留させるだけでも大分マナ吸収を遅らせているけど、やっぱりできれば撃破をしてから帰りたいよね。
と、押せ押せの雰囲気から一転して［紅蓮の魔導師］がピンチに。
Take@25：マジシャンで攻めると一瞬でこうなっちゃうから、本当にリスクが高いんですよね。ディフェンダーと一緒じゃなければまず攻められない。
D.C.：［毘沙門天］に掛けた《スタンウィンド》の効果が切れたので帰りましょうねー、と思ったら［紅蓮の魔導師］が少し踏み込み過ぎてましたね。
のどぐろ：危ういところで、〔リターンゲート〕を使って回避と。
D.C.：危ない場面でしたが、隣のUSが〔リターンゲート〕だったのはマッチング画面で確認していたので、マナモンも取っていたし、最悪でも［バハムート］を召喚できているだろうと、楽観的な予測はしていました。
Take@25：しっかり見通してる。
D.C.：とはいえ、この後見事に［プルートー］に捕まるんですけどね（笑）。「助けてくだしゃー！」と味方を頼って、《スタンウィンド》で［毘沙門天］のATKを下げて延命ですね。
のどぐろ：正に命からがらよこれ（笑）。こういう、二種類のジョブで一緒に攻める時の鉄則って一言で表すとどういう感じだろ。
D.C.：ジョブの三すくみが有利以上の使い魔（ここでは［死を喰らう男］）は、三すくみで勝っているジョブ（ここでは［毘沙門天］）をしっかり狙い、どちらかに三すくみで負けている使い魔（ここでは［紅蓮の魔導師］）は、相手の使い魔を両方確認して、より弱っている方を優先的に狙うのがセオリーですね。一番大切なのは、どちらにも不利にならない使い魔がしっかりとすくみ勝ちする相手を徹底的にマークすること。これで相方の安全が確保できます。逆に、これを放棄すると相方がやられます。そして敵の大型がどっちもタワーに駐留したら低コストを刈り取っていきます。遠距離から攻撃できるマジシャンや、ダッシュアタックのできるアタッカーがその役目ですね。ディフェンダーは奥に行き過ぎると、捕まって戻れなくなる可能性が高いです。タワーの手前に立って、いつでも味方をフォローしてあげられるように立ち回るといいですね。
のどぐろ：そこってすごい重要で、でもあまり広まってないよね。これは改めて整理して、大きく取り上げたいかも。
D.C.：弱点ジョブを互いに狙い合うといった認識が強いですよね。ただ五分の戦闘を繰り返してお互いに痛み分けで帰るなら、荒らしに行かないのと大して変わらないんじゃないかと思います。攻めるなら敵の使い魔を撃破して帰りたい。もちろん無理して自分の使い魔を落としては本末転倒なので、そこは要注意ですが。
Take@25：ただ戦闘して帰ってくるだけなら、マナ吸収していた方がよっぽどましですからね。自軍タワーを背負って戦う方が、基本的に有利ですし。
のどぐろ：タワー戦で攻め込む時にここは警戒したい、ってポイントはある？
D.C.：相手のデッキを見て〔クイックドライブ〕を選んでいそうなら、あまり深くには行かないようにしてます。
のどぐろ：例えばどんなデッキかな？
D.C.：今だと、シェラハ水族館、バハムートワントップ型、コスト40毘沙門天デッキ、辺りですかね。一番怖いのはカウンターから〔クイックドライブ〕で追い掛けられて、そのまま全員がなだれ込んでくるパターンですね。一気にタワーが折れますから。
のどぐろ：ふむふむ。〔クイックドライブ〕を積んでそうで、なおかつ早目にフルパーティで動けそうな編成は要注意ってことだね。

中盤から終盤

のどぐろ：そろそろタワー戦が終わるけど、これは逆のタワーが折られちゃったのかな？　逆サイドに対しては、いつもどれくらい意識してる？
D.C.：余裕がある時しか見ないですね。あとは救援チャットや撤退チャットが飛んできたらチラっとは見ます。救援チャットが来る時は大体タワーが危うくなってますし、撤退チャットは敵陣から引き上げる場合と、タワーを折られてゲートに退く場合のどちらにも使われますから。
のどぐろ：なるほどね。で、デッキを完成させたら、まずはレフトストーンをカバーと。
D.C.：正面のタワーから逃げた［毘沙門天］と［プルートー］がレフトストーンを狙っていたので、［毘沙門天］をケアして［プルートー］が合流してくるようなら帰ろうかなと。
のどぐろ：行動の目的とリスクをちゃんと考えて、先を見通して動いてるんだね。
D.C.：そうですね。この場合は、おおよそ想定通り、敵に合流されたので一度撤退しています。その後［毘沙門天］たちが引き上げていく中、［プルートー］だけは、そのままストーン破壊を続行しているので、〔クイックドライブ〕を使って撃破に掛かります。〔リザレクション〕で超覚醒させた大型使い魔は、一度撃破されたら仕事が無くなるので、こういうチャンスは逃したくないですね。
のどぐろ：この距離から仕掛けても、逃さず撃破できるんだね。［オオモノヌシ］と［シェラハ］は攻撃指示で置いておいて、［死を喰らう男］のスロウアタックを集中してしっかり出すという感じかな。見事。
D.C.：付近のアタッカーがフォローに来たら撃破できるか怪しかったのですが、ほかに意識が向いていたので助かりました。
のどぐろ：しっかり撃破したら、フリーになったレフトストーンを低コストで破壊。すかさず主力は移動して、［バハムート］も撃破。
D.C.：一発目の攻撃がスーパークリティカルだったので、逃がさず撃破できましたね。これで2プレイヤー分が脱落して、大分具合が良くなりました。レフトストーンの防衛が来なかったのもラッキーでした。
のどぐろ：もうストーンを防衛する部隊が残ってないのかな。
D.C.：最後のストーンを守りに来た［毘沙門天］に、もう一回《スタンウィンド》を使って、黙ってもらって、おしまいと。
のどぐろ：ここまでできると［死を喰らう男］、めちゃくちゃ強い！　使いたくなっちゃう。
Take@25：面白いすよね！　やりたくなる。だけど実際使ってみると……？
D.C.：なかなか甘くないと（笑）。

リザルト

のどぐろ：最後に、リザルトはどこを見てる？
D.C.：隣のポイントは気にしますね。隣がちゃんと順位を取ってくれてればタワー戦をしっかりこなすことができたかなと。そういう指標になると思ってます。
Takw@25：僕は自分のデッキが主な仕事にしてる部分をちゃんと取れてるかっていうのは見ますね。
D.C.：それもあるね。自分のデッキがどこで仕事をすれば、ポイントを取れるのか、ちゃんと自覚して最終的なリザルトと照らし合わせるというのはとても重要だと思います。

ピックアップ　2ジョブ荒らしの役割を見極める！

隣のプレイヤーと連携して、2ジョブでタワーを取る時の考え方がインタビュー内で示された。ここでは動画に即した、［プルートー］（D）と［毘沙門天］（A）に対して、［紅蓮の魔導師］（M）と［死を喰らう男］（D）で攻めるというパターンを例にとって、改めて整理してみたい。

［死を喰らう男］
［プルートー］、［毘沙門天］のどちらにも弱点を突かれない。味方の［紅蓮の魔導師］の安全を確保するため、［毘沙門天］をしっかりマークしてスロウアタックを仕掛けていく役目。

［紅蓮の魔導師］
［プルートー］の弱点を突けるが、［毘沙門天］には弱点を突かれてしまう。［死を喰らう男］が［毘沙門天］を止めている間に、相手の体力を注視しながら、弱った方を確実に撃破していく役目。

D.C.に聞く　自分に合ったデッキ構築の秘訣

のどぐろ：今回の動画では海種単に［死を食らう男］を入れた独特なデッキの動きを見せてくれたけど、こういうオリジナルデッキを構築するコツについて聞きたいな。
D.C.：自分に合ったデッキを探すっていうのは本当に重要だと思いますね。基本的には、作って試して、直して、という繰り返しになるのかなと思います。
のどぐろ：自分に合ったデッキの見極めって本当に難しいと思う。自分で「これだ！」って思っていても、周りからそうじゃないだろ！　って言われちゃって迷ったり。
D.C.：そこは結果を残すしかないですよね。新しいデッキって大体「それはないな」って言われるんですよ、最初は（笑）。
のどぐろ：これ絶対強いはずなのになんか結果につながらないなあ、なんて時は？
D.C.：ハンドスキルが足りてなくて、デッキの可能性を引き出せてない可能性もあるので基礎的なデッキを使ってスキルを磨く必要があるかもしれませんね。
のどぐろ：基礎的なデッキってなんだろ？
D.C.："風雷デッキ" かな。タワー戦にも強くて、2ジョブそろっていて、完成後のスペックもいい。アタックとディフェンダーには基礎が詰まってますね。ディフェンダーはスロウアタックで敵を止めて、アタッカーはフリッカーとダッシュアタックで敵を撃破する。この動きがしっかりできてくると、どんなデッキでもある程度動けるようになってくると思います。
のどぐろ：下地をしっかり作ってから、またデッキ模索の旅に戻ると。
D.C.：戦闘がしっかりしていれば、あとは立ち回りなので、動画でどこが悪かったかを見直してみて、「違う編成ならここはミスせずにできてたのかな？」と考えて、次回に生かすという感じでしょうか。
のどぐろ：あとはデッキのタスクかな？
D.C.：それはありますね。タワー戦が全く得意じゃないデッキで、「今回もタワーを折れなかった！」って反省し続けていても前には進めない。あとは環境も考慮しながらですね。環境に合ってなかったらまずやりたいことができないはずなので、そういう感触があったら問題を解決できる編成を考えてみて、また全国対戦にトライしていく、という繰り返しでしょうか。

2月の追加カードリスト掲載!
公式大会はまさかの……!?

2月上旬から排出が開始された新エキスパンションVer.1.1EX1の追加カードを、属性別にまとめて詳しくチェック! さらに、2月15日(土)のJAEPOショー会場で開催されたイベントの模様もお届けするぞ。

コード・オブ・ジョーカー Ver.1.1 -アルカナの覚醒-
■メーカー：セガ
■ジャンル：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2013年12月11日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text:伊勢猫
協力:JOKER(イベント記事)

新たなるVer.1.1EX1の環境に対応せよ!

効果の指定対象が広がって戦局に変化アリ!?

Ver.1.1の追加要素をベースとして、さらに指定対象が拡大されたVer.1.1EX1の追加カード。

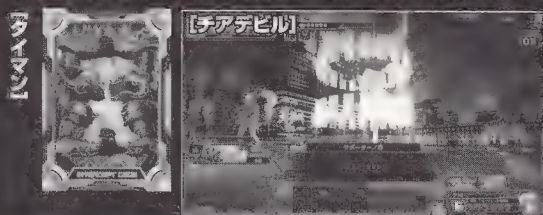
[スピードシャーク](サポーター/機械)や[ギャウルス](援軍/亜竜)などのユニットが加わり、【機械】、【亜竜】、【忍者】といった種族シナジーをデッキに組み込めるようになった。

また、2種類の異なる発動効果を持った無属性トリガーカードが追加されたので、これらのアビリティも忘れずにリストでチェックしておこう。

[スピードシャーク]
[ギャウルス]

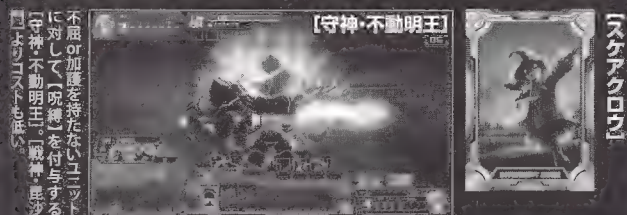
Ver.1.1EX1赤属性カードの注目ポイント

緑属性[アントワネット]と同スペックの[チアデビル]は、【悪魔】とあって地味ながら強力。アタック発動の全体3,000ダメージをくり返し使えるCP5[ブレイブドラゴン]も優秀だ。新たに追加されたインターセプトでは、高BPユニット対策となる[タイマン]が扱いやすい。

[タイマン]

[チアデビル]

必要CP1の【悪魔】で[風紀委員マコ]によるサーチも可能な[チアデビル]。[総督者ネビュロス]のお供に最適だ。

Ver.1.1EX1黄属性カードの注目ポイント

行動権回復を阻害する【呪縛】を持つ[守神・不動明王]は、状況次第でフィニッシャーたり得る強カード。ブロック時に追撃を阻止可能な[イカロス]も防御役として心強い。新インターセプトの[スケアクロウ]は、行動権回復効果を持つカードや[ラグエル]などとのコンボが強力だ。

[守神・不動明王]

不屈or加護を持たないユニットに対して、【呪縛】を付与する[守神・不動明王]。[戦神・毘沙門]よりコストも低い。

[スケアクロウ]

Ver.1.1EX1青属性カードの注目ポイント

レベル2以上のユニット限定とはいえ、強力な抑止力となる[マッドシスター]は汎用性が高い。新インターセプトの[ソウル・シックル]は、[エクトプラズム]の上位互換となる強カード。ただし、必要CP7と高コストなので、デッキ相性と使うタイミングををよく見極めていきたい。

[ソウル・シックル]

[マッドシスター]

ターゲット指定こそできないが、効果発動時にダメージを受けないため、一方的に破壊可能な[マッドシスター]。

Ver.1.1緑属性カードの注目カード

自身のBP未満ダメージを無効できる強カード[アレキサンダー]は要チェック。殴り合い上等なデッキであれば、CP供給源となる[ホワイトバニー]も捨てがたい。対戦相手のCPを減らすインターセプト[ゾーントラップ]は、コスト以上の働きに期待が持てるトラップ系カードだ。

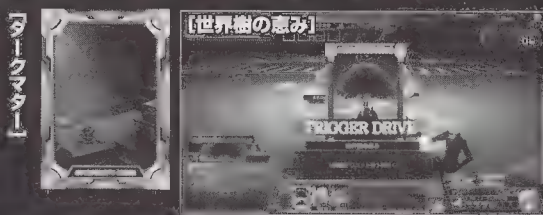
[アレキサンダー]

CP3でBP7000の高スペック進化ユニット[アレキサンダー]。ただし、BP指定アビリティは無効化できない。

[ゾーントラップ]

Ver.1.1EX1無属性カードの注目ポイント

無差別トリガー破壊の効果で、相手の切り札となるインターセプトを封じられる[ダークマター]は、環境次第で使えるインターセプト。さらに指定種族の追加ドローが可能なトリガーカード[冥府の武家屋敷]、[世界樹の恵み]、[禁じられた召喚術]により、種族シナジーがより充実している。

[ダークマター]

[世界樹の恵み]

【精霊】の追加ドローor行動権消費と黄属性デッキとの相性がよい[世界樹の恵み]。必要CPいらずで扱いやすい。

No	カテゴリー	属性	レア	名前	種族	必要CP	BP Lv1	BP Lv2	BP Lv3	アビリティ
1-1-041	ユニット	赤	C	ニードラー	機械	2	5,000	6,000	7,000	■オールドプログラム　あなたの効果を持たないユニットのBPを＋4,000する。
1-1-042	ユニット	赤	UC	チアデビル	悪魔	1	2,000	3,000	4,000	■サポーター／赤　あなたの赤属性ユニットのBPを＋1,000する。
1-1-043	ユニット	赤	R	デモンズハンター	悪魔	3	6000	7,000	8,000	■トリガーロスト　このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。
1-1-044	進化	赤	VR	ブレイブドラゴン	亜竜	5	7,000	8,000	9,000	■灼熱の業火　このユニットがアタックしたとき、対戦相手のすべてのユニットに3,000ダメージを与える。
1-1-045	ユニット	黄	C	キラーヴィーナス	機械	2	5,000	6,000	7,000	■ダメージブレイク　このユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、対戦相手の行動済ユニットを１体選ぶ。それに2,000ダメージを与える。
1-1-046	ユニット	黄	UC	光冠の騎士	戦士	2	3,000	4,000	5,000	■闘士／精霊・天使　このユニットのBPは、あなたのフィールドの【精霊】と【天使】１体につき＋2,000される。
1-1-047	ユニット	黄	R	イカロス	機械	3	6,000	7,000	8,000	■ウェイト　このユニットがブロックしたとき、対戦相手のユニットを１体選ぶ。それの行動権を消費する。■グロウアップ　このユニットがオーバークロックしたとき、このユニットの基本BPを＋3,000する。
1-1-048	進化	黄	SR	守神・不動明王	神	6	7,000	8,000	9,000	■不動の呪詛　このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のすべてのユニットに【呪縛】(このユニットはターン開始時に行動権を回復しない)を与える。
1-1-049	ユニット	青	C	スピードシャーク	機械	3	3,000	4,000	5,000	■サポーター／機械　あなたの【機械】ユニットのBPを＋2,000する。
1-1-050	ユニット	青	UC	雪忍の六花	忍者	2	3,000	4,000	5,000	■援軍／忍者　このユニットがフィールドに出たとき【忍者】ユニットのカードを１枚ランダムで手札に加える。
1-1-051	ユニット	青	UC	エリゴール	悪魔	4	5,000	6,000	7,000	■闘士／不死　このユニットのBPは、あなたのフィールドの【不死】ユニット１体につき＋2,000される。
1-1-052	ユニット	青	R	マッドシスター	魔導士	1	2,000	3,000	4,000	■狂乱の業　このユニットが戦闘したとき、戦闘中の相手ユニットがレベル2以上だった場合、それを破壊する。
1-1-053	[illegible]	緑	C	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	7,000	8,000	■チャージ　このユニットが戦闘に勝利したとき、あなたのCPを＋2する。
1-1-054	ユニット	緑	C	[illegible]	[illegible]	2	3,000	4,000	5,000	■援軍／悪魔　このユニットがフィールドに出たとき【悪魔】ユニットのカードを１枚ランダムで手札に加える。
1-1-055	ユニット	緑	UC	ホワイトバニー	[illegible]	1	2,000	3,000	4,000	■チャージダンス　あなたのユニットが戦闘に勝利するたび、あなたのCPを＋1する。
1-1-056	ユニット	緑	R	ディオーネ	戦士	[illegible]	3,000	4,000	5,000	■闘士／戦士　このユニットのBPは、あなたのフィールドの【戦士】ユニット１体につき＋2,000される。
1-1-057	進化	緑	VR	アレキサンダー	英雄	3	7,000	8,000	9,000	■王の治癒力　このユニットは自身のBP未満のダメージを受けない。
1-1-058	トリガー	無	C	暗黒街の武器商人	—	0	—	-	—	■暗黒街の武器商人　あなたのターン終了時、あなたはカードを１枚引き、CPを＋2する。
1-1-059	トリガー	無	UC	冥府の武家屋敷	—	0	—	—		■冥府の武家屋敷　あなたのユニットがフィールドに出たとき、【侍】ユニットのカードを１枚ランダムで手札に加える。　あなたの【侍】ユニットが破壊されたとき、あなたのデッキにある【侍】ユニットのカードのうち、属性の異なるカードを2枚までランダムで手札に加える。
1-1-060	トリガー	無	R	世界樹の恵み	—	0	—	—	—	■世界樹の恵み　あなたのユニットがフィールドに出たとき、【精霊】ユニットのカードを１枚ランダムで手札に加える。　あなたの【精霊】ユニットがアタックしたとき、対戦相手のユニットを１体選ぶ。それの行動権を消費する。
1-1-061	トリガー	無	VR	禁じられた召喚術	—	0	—	—	—	■禁じられた召喚術　あなたのユニットがフィールドに出たとき、【悪魔】ユニットのカードを１枚ランダムで手札に加える。あなたの【悪魔】ユニットが戦闘に勝利したとき、あなたのデッキにある【悪魔】ユニットのカードのうち、属性の異なるカードを2枚までランダムで手札に加える。
1-1-062	インターセプト	無	UC	台風の目	—	3	—	—	—	■台風の目　あなたのユニットがプレイヤーアタックに成功したとき、そのユニット以外のすべてのユニットに3,000ダメージを与える。
1-1-063	インターセプト	無	SR	ダークマター	—	3	—	—	—	■ダークマター　ユニットがフィールドに出たとき、すべてのトリガーゾーンにあるカードを破壊する。
1-1-064	インターセプト	赤	C	タイマン	—	2	—	—	—	■タイマン　あなたのユニットが戦闘したとき、ターン終了時までそれは戦闘中の相手ユニットと同じBPになる。
1-1-065	インターセプト	赤	R	無限ループ	—	1	—	—	—	■無限ループ　あなたのユニットがフィールドに出たとき、すべてのユニットからランダムで１体に1,000ダメージを与える。この効果を6回繰り返す。
1-1-066	インターセプト	黄	C	スケアクロウ	—	2	—	—	—	■スケアクロウ　あなたのターン開始時、すべてのユニットの行動権を消費する。
1-1-067	インターセプト	黄	UC	魂砕き	—	3	—	—	—	■魂砕き　あなたのユニットがフィールドに出た時、対戦相手の行動済ユニットを１体選ぶ。それを消滅させる。
1-1-068	インターセプト	青	UC	ブラックマスク	—	0	—	—	—	■ブラックマスク　あなたのユニットが破壊されたとき、お互いのトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。
1-1-069	インターセプト	青	VR	ソウルシックル	—	1	—	—	—	■ソウルシックル　あなたのユニットが破壊されたとき、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらを破壊する。
[illegible]	インターセプト	[illegible]	[illegible]	ゾーントラップ	—	1	—	—	—	■ゾーントラップ　あなたがプレイヤーアタックを受けたとき、対戦相手のすべてのユニットの基本BPを－1,000する。対戦相手のCPを－[illegible]する。

本作初となる公式大会「第1回 ARCANA CUP」は当日の大雪により残念ながら延期……!?

さる2月15日（土）に、「ジャパンアミューズメントエキスポ2014（以下、JAEPO）」会場内で開催される"はず"だった、『COJ』初となる公式大会「第1回 ARCANA CUP」だが、何と記録的豪雪の影響で延期に！　当日は急きょ、大雪にも負けず会場に集結した豪の者たちによる大会が午前、午後の2回に分けて開催された。大会では新カードの「ブレイブドラゴン」が猛威を揮い、多くの試合で灼熱の業火が飛び交う激しい展開に。かねてから強カードと目されていた「裁きのマーヤ」や「ブロウアップ」などを擁する赤属性をさらなる高みへと押し上げたこの1枚は、対戦相手からすれば脅威のひとことこと。最速で「ブレイブドラゴン」をたたき付け、相手の取れる選択肢が少ない状況で盤面を制圧しつつ、綾花のJOKER「ブレイブシールド」で「ブレイブドラゴン」の行動権を回復させ、相手のユニット全体に6,000ダメージを与える戦術は決定力が高く、まさに現環境の中心といえるだろう。

記録的な豪雪にも負けず、幕張の地に集ったエージェントたち。彼らの『COJ』に対する愛は間違い無く本物だ！

大会の進行をしていたコスプレイヤーさん。僕も紀元前からまりねちゃん使ってます！

COJiten　**イベント補足:**本来開催されるはずだった「第1回 ARCANA CUP」への出場を決めているプレイヤーたちも参加する中、見事優勝を飾ったのは「にも」選手（午前の部）と「ためご」選手（午後の部）。現在、延期した公式大会の開催時期は未定だが、今後の動きは『COJ』公式サイト(http://coj.sega.jp/)やtwitterの公式アカウント(@coj_sega)でチェックしておこう。

NESiCAxLiveの最新作品情報を公開!

ネシカドットネットクラ部

NESiCA最新情報をお届けする当コーナー。今号ではNESiCAxLiveにて配信を予定している『ヤタガラス Attack on Cataclysm』のサブ実況、キャラクターボイス収録取材リポートをお届けします。

ヤタガラス Attack on Cataclysm	
■メーカー	：ヤタガラス開発チーム
■ジャンル	：対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋6ボタン
■稼働時期	：未定
■システム	：NESiCAxLive

ヤタガラス開発チームよりNESiCAxLive配信に向けて鋭意製作中の『ヤタガラス Attack on Cataclysm』(以下ヤタガラスAC)。

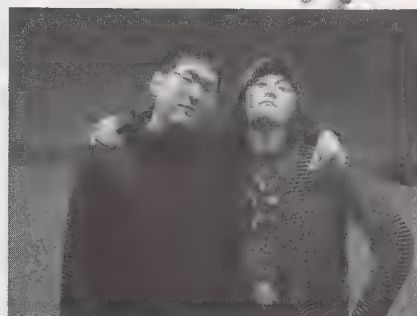
『ヤタガラス』といえば特徴的なシステムとしてゲーム実況配信者の「こくじん」氏などによる「実況システム」が搭載されていることで有名だが、ここではその「実況システム」用のサブ実況ボイス収録、そしてプロの声優お二人によるキャラクターのボイス収録の模様とミニインタビューをお届けするぞ。

『ヤタガラスAC』ボイス収録現場に突撃!

プロアマ入り混じる収録現場

この日の収録では**サブ実況**の音声を**「kubo」**氏と**「神園」**氏が。キャラクターボイスを**クロウ**役の**「内田雄馬」**さんと**カザマ・コタロー**役の**「内田真礼」**さんが収録したんだ。みんな真剣に収録にのぞんでいたよ!!

当日はプロの声優とアマチュアの実況配信者という玉石混合とでもいうべきメンバーが集まった収録現場。ヤタガラス開発チームの方もどんな収録になるのか予想が付かないと期待半分、不安半分の様子を見せていた。しかし「kubo」氏や「神園」氏もいつもの実況配信で慣れているのか意外にも(?)収録は滞りなく進み、数回のリテイクをしたのみで終了した。

そして『ヤタガラスAC』にて格闘ゲームのキャラクターを初めて演じた「内田雄馬」さん、「内田真礼」さんのお二人だったが、プロの力をいかんなく発揮し、ほぼ一発録りで収録を終えていたぞ。

プレイヤー兼実況配信者としておなじみのkubo氏、神園氏。アマチュアながらいつもと変わらぬ美声(?)で収録をした。

目指したのは毒のあるシャープなキャラクター

クロウ役、内田雄馬(うちだゆうま)さん ミニインタビュー

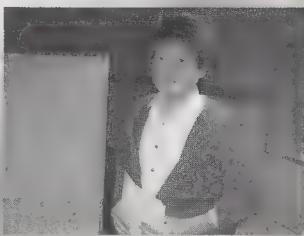
──格闘ゲームのキャラクターを演じてみて感じたことはありますか。

内田雄馬さん　僕自身も今までアーケードや家庭用ゲームで格闘ゲームを遊ばせていただいてきたので、それに自分も参加できる、作れるというのがとてもワクワクしましたね。おぉ……まじか……きたな！　みたいな(笑)。

──演じたクロウに対しての印象を聞かせてください。

内田雄馬さん　クロウは最初にキャラクターを見たときにカッコいい優男って感じだったんですが、セリフの中身をみると結構「きつい」といいますか、ちょっと「毒」があるんですよね。ディレクションでナルシスト的なところがあると聞きましたので、毒のあるシャープなキャラといった感じで演じさせていただきました。

──稼働を待つユーザーや内田雄馬さんのファンにメッセージをいただけますか。

内田雄馬さん　『ヤタガラスAC』は僕自身初めての参加となるアーケード格闘ゲームとなりますので、クロウと内田雄馬二人を応援していただけたらうれしいです。そして『ヤタガラスAC』も格闘ゲームファンの方にとって面白いゲームとなると思います。ぜひやりこんでいただければと思います。

変な子にならないよう気をつけました(笑)

コタロー役、内田真礼(うちだまあや)さん ミニインタビュー

──格闘ゲームのキャラクターを演じてみて感じたことはありますか。

内田真礼さん　ゲームセンターが好きなんですけど、格闘ゲームってなんとなく男の領域ってイメージがありますよね。だから今回のお仕事で私も格闘ゲームの世界を体験できると思って、ゲーム好きとしてとてもテンションが上がりました(笑)。

──真礼さんの収録前に雄馬さん(真礼さんの実弟)のインタビューをさせていただいたのですが、雄馬さんと『ヤタガラスAC』にて対戦などの予定はありますか。

内田真礼さん　ぜひ対戦してみたいです！　すごい面白そう。台詞の中に「お姉ちゃんと踊ろ？」とかあるんですけど対戦中しゃべりながらやったらすごくうっとおしいと思います(笑)。ついに姉弟対決ができるんですね。弟には負けないです。負けたらいけないと思います(笑)。

──稼働を待つユーザーや内田真礼さんのファンにメッセージをいただけますか。

内田真礼さん　格闘ゲームに出演するのはとてもうれしくて、私自身も早く遊んでみたいなって思っています。『ヤタガラスAC』でぜひコタローを使用していただいて、たくさんのボイスを録ったので全部聞いてもらえたらうれしいなって思います。

はみだせドットネットクラ部　とにかく圧巻だったのはプロ二人の演技力。お二人とも格闘ゲームの仕事が初めてとは思えないほどに素晴らしい演技を披露していたぞ。ぜひアーケードで本作『ヤタガラスAC』が稼働した際にはキャラクターのボイスにも注目してほしいと思う。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第51回

ついに消費税増税目前。案の定ゲームセンターの閉店に関する情報が飛び交うようになってきました。アーケードゲーム業界はこの先生きのこることができるのか？

ついに来た消費税増税（岐路に立つゲームセンター）

音ゲーの聖地として名を轟かせていたゲームセンター、町田キャッツアイが3月31日で閉店とのこと。

消費税増税は頭の痛い問題で、こうした動きはあるだろうとは思っていましたが、町田キャッツアイに限らず、2013年度いっぱいで店を閉めるゲームセンターは、やはり少なくないということでしょう。その象徴として、衝撃的に受け止めています。

町田といえば大都会（駅前は）で、活気のあふれる街。大学、学生が少なくなく、ゲームセンターの立地としては悪くない。町田キャッツアイは大会、ロケテスト開催店舗として運営に力を入れていたところで、町田では一番大きなゲームセンター。

そんなゲームセンターでも閉店を余儀なくされるというのが今の世の厳しさということでしょう。胸が痛みます。

ゲーメスト時代のライターには、今はなきアテナ町田店を根城とする「町田勢」という勢力がおり、あのキャサ夫氏も、その一員。そんな熱い時代もあったのにと、涙が一条頬を伝います。

ビデオゲームに力を入れる限り現状を打開する有効な策というものは基本的に打ちにくく、我々が愛するビデオゲームに力を入れようとする店舗ほど受難するという、誠に皮肉な状況にあります。

歴史と法律、業界的な事情が絡んだ構造的問題ゆえに、出口無しということなのかもしれませんが、この苦境を何とか持ちこたえてほしいと切に願います。

私の地元のゲームセンターは、わずか1店舗を残すのみで、本当に少なくなってしまいました。電車に乗って出かければまだ選択肢はあるとはいえ、生活圏からゲームセンターが無くなっていくのは、痛恨の極みです。

増税といえば、当然本誌も影響を免れる立場に無く、どうするかの決定を迫られているわけですが、税込みで1，190円、付録付きの号は1，390円という設定で当面行くよう考えております。

本体価格は1，124円→1，102円、付録号は1，314円→1，287円の値下げということになります。

果たしてこれで本誌は持ちこたえられるのか分かりませんが、ここがギリギリの線でしょう。読者の皆様の経済感覚とのマッチングから外れていないことを願うばかりです。

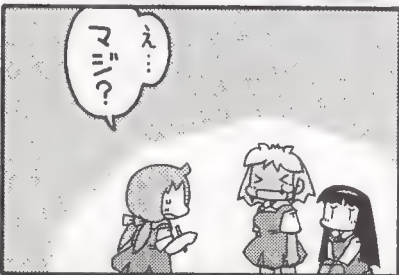
これからのアルカディアですが、4月以降の価格の話をするわけですから、当面継続が決まったということになります。からくも2013年度が最後の年度にはなりませんでした。ここまできたら、休刊するまで刊行を続けるよう、踏ん張るしかありませんね！（?）4月以降も、本誌のご愛顧よろしくお願い致します。

杉田 哲朗
本誌編集長。最近の好物は、いなばのタイカレー缶。最近出た新製品がお気に入り。「箱買いも視野にある」とのこと。

格闘ゲーム愛よ永遠に！ いよいよ最終回!!

かくげい・ぶ！

さようなら！

海のむこう

［冗談］
女子中学校に存在する格闘ゲーム部「格芸部」のムードメーカー的存在。プレイヤーとしては投げキャラを愛し、実況などでもその才能の片鱗を見せている。

［アメリカで手術］
1974年にトミー・ジョンに対して腱の自家移植手術が成功して以来、執刀したジョーブ博士のもとに多数の選手が訪れた。日本人でも村田兆治や桑田真澄がこの「トミー・ジョン手術」を受けたことで知られる。

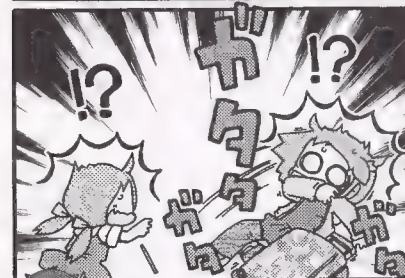
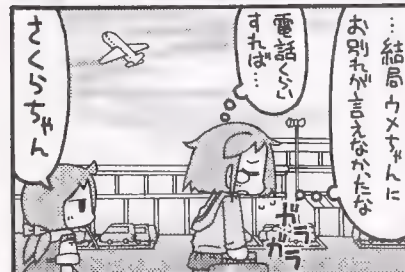
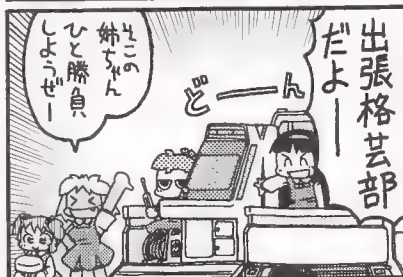
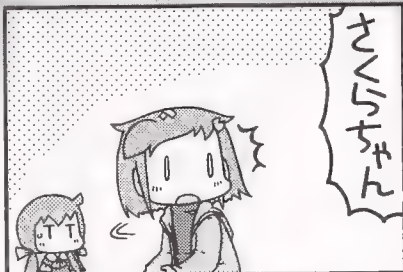
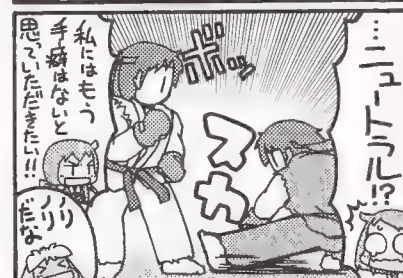
IKaだより
今回で最終回となります「かくげいぶ！」、2年間のお付き合い本当にありがとうございました！ 応援メッセージや投稿イラスト、いつもとてもうれしかったです！ すでに発売中の単行本第2巻も、よろしくお願いいたします！

空港にて

参上!!

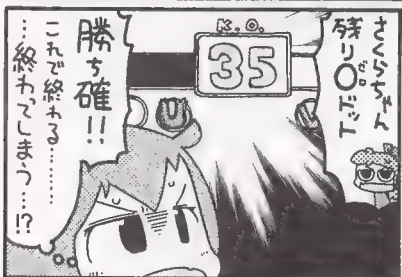
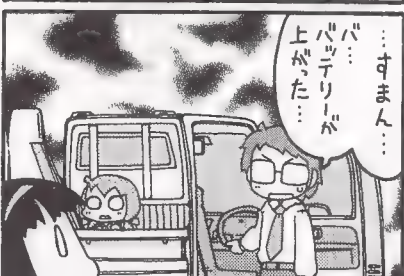
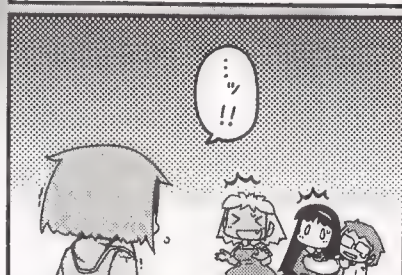
ラストバトル

[搭乗手続き]
多くの場合、航空機に搭乗する際には「搭乗手続き」をしなくてはならない。ここで座席の確定や荷物、割り引きの検査がされる。

[よろしく]
「よろしく」はもともと「良い」よりもやや低い評価の「宜し」が語源とされている。転じて「ほどほどに」、「うまい具合に」となった。

[手癖]
ここでは意識していないのに、ついやってしまう挙動。

勝ち確

えええええ

お別れ

[小足見てから昇龍余裕でした]
プロゲーマー、ウメハラ氏の名言とされるが、実は言っていないらしい。

[勝ち確]
ケズリなど、次のごく簡単な一手で勝ちが確定すること。詰み。

[バッテリーが上がる]
車のバッテリーはエンジンによって充電もされているので、エンジンが止まった状態で電気を消費すると、バッテリー上がりの原因になります。

NEWS

あの伝説の人気番組「ゲームセンターCX」が映画になっちゃいました！

http://www.gccx-movie.jp/

フジテレビONEにて放送中の「ゲームセンター CX」の劇場版「ゲームセンター CX THE MOVIE 1986 マイティボンジャック」が新宿バルト9、ヒューマントラストシネマ渋谷ほか全国の映画館で好評上映中!!

2003年11月、CS放送でひっそりとスタートした「ゲームセンター CX」。まさに時代を先取りしたと言っても過言ではないゲーム実況配信を題材としたテレビ番組が10周年を迎え映画化。本作のファンだけでなくゲーム好きの方にもオススメの作品となっているぞ。

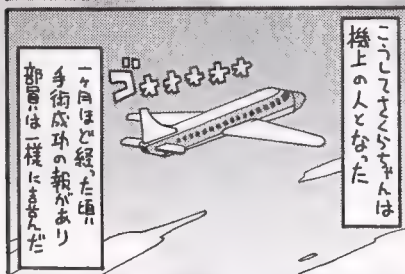
〜ストーリー〜

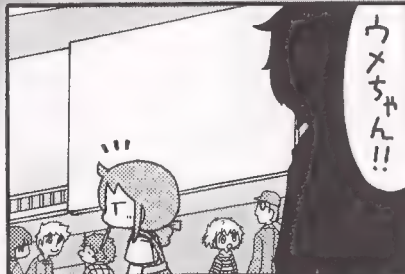
1986年、ゲームを愛する一人の少年がいた。彼の名はダイスケ（吉井一肇）。クラスメイトのクミコ（平祐奈）に恋心を抱いているがなかなか前に踏み出せない。クミコに近づくきっかけ作りの為、不良たちに借りパクされたゲームを取り戻すべくダイスケは不良たちに立ち向かう。時空を超えた有野課長の挑戦はいかに、そしてダイスケの恋の行方は——。

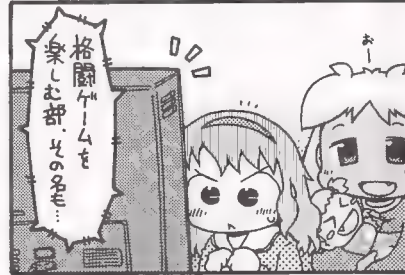
『マイティボンジャック』が発売されたのはファミコンが発売してから3年後、普及率はまだまだ低くまさに家庭用ゲーム機黎明期といった時代だ。昔懐かしい昭和のテイスト溢れる雰囲気も本作品の魅力の一つ。

■『ゲームセンター CX THE MOVIE 1986 マイティボンジャック』
■キャスト：有野晋哉（よゐこ）吉井一肇 / 平祐奈 / 阿部考将 松島海斗 吉田翔
■監督：蔵方政俊『RAILWAYS 愛を伝えられない大人たちへ』
■企画・製作：菅 剛史
■好評公開中 新宿バルト9 ヒューマントラストシネマ渋谷ほか全国ロードショー
■配給：ジンガ ハピネット

……ご声援ありがとうございました！

世界へ

[ラスベガス]
世界有数の大歓楽街。アメリカ最大級の格闘ゲーム大会、「Evolution Championship Series」が開催されることでも知られる。

コンティニュー

[再会]
英語では"meeting again"あるいは"reunion"。

そこにあった場所

[かくげいぶ!]
これにて終幕!

NEWS

「ボーダーブレイク」、ファンイベント「2014 ボダりな祭」開催!!

http://borderbreak.com/campaign_bodarina2014_special.html

©SEGA

株式会社セガより全国のアミューズメント施設にて絶賛稼働中の『ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.5』ファンイベント「2014 ボダりな祭」が、2014年3月16日（日）開催される。

気になるイベント内容だが、初公開となる新バージョン『ボーダーブレイク スクランブル Ver.4.0』の先行体験プレイブースや物販コーナー、秘蔵資料ブースなどなどファン必見の内容が満載となっているぞ。物販コーナーの内容や細かいイベント概要は上記HPに掲載されているので、合わせてチェックしてほしい。

■イベント概要
□有料ゾーン
宇宙最速！『ボーダーブレイク スクランブル Ver.4.0』の先行体験プレイができる！ また、ボダりな祭で開催されるBB.TV LIVEにも参加できます。※チケットをお持ちの方のみ、ご利用いただけます。

□無料ゾーン
物販をはじめ、ガンフロントのオフ会やフォトスポット、秘蔵資料ブースなどを開催！ ※チケットをお持ちでない方も、無料でお楽しみいただけます。

■2014 ボダりな祭
■開催日：2014年3月16日（日）
■会場：科学技術館（1F 9,10ホール、B2F サイエンスホール）
■開催時間：1F 先行体験イベント 開場 10:00
□B2F ステージイベント 開場 16:30 / 開演 17:00
■チケット情報：「BB Ver.4.0先行体験&BB.TV LIVE in ボダりな祭 観覧チケット」
□価格：1,550円（税込）
□発売中：CNプレイガイド
（http://www.cnplayguide.com/bodarina/）
（0570-08-9999 10:00～18:00 年中無休）

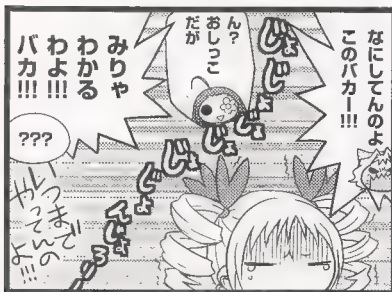
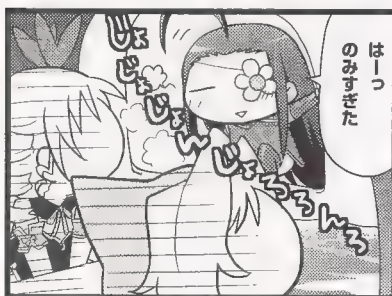
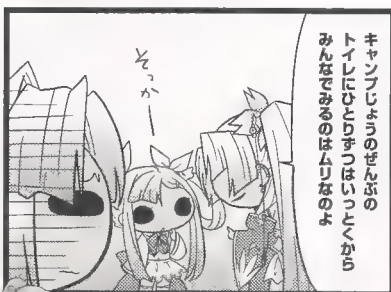
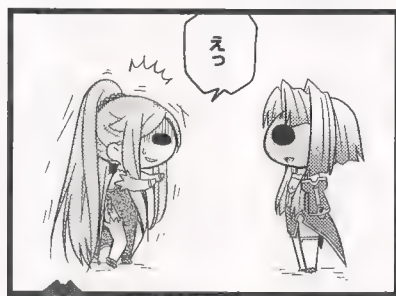
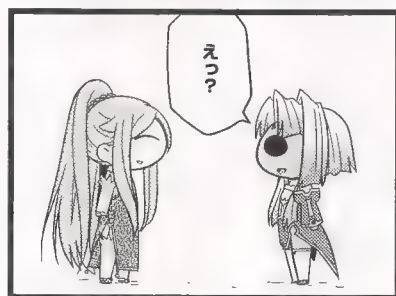
IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

いよいよ大団円!?　単行本もよろしくお願いします!!

恋姫☆ようちえん

プライド

わるだくみ

ざっぴ

[三国志の孫策]
小覇王と呼ばれ、周瑜とともに孫家存亡の危機を救い、呉の礎を築いた英雄。

[三国志の黄蓋]
赤壁の戦いで火計により曹操軍をさんざんに打ち破った。だけど傷ついてトイレに捨てられた。

幸宮チノ

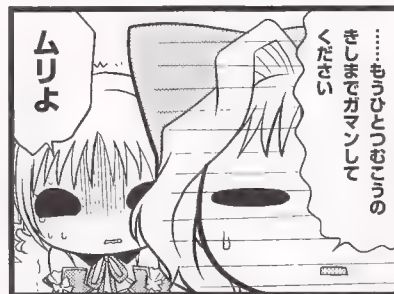
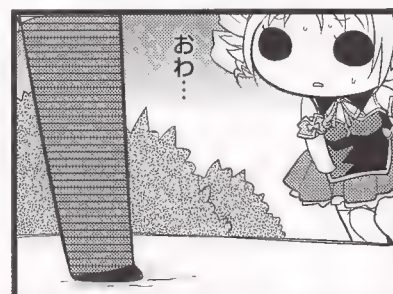
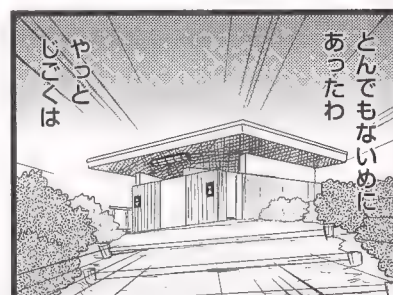
幸宮チノ先生からのおたより

2014年もどうぞよろしくお願いします。

とうなんのかぜ

ピンチはつづくよ

ぜつぼう

[三国志の諸葛亮と孟獲]
孟獲は7回捕えられて7回放免される七縦七禽により諸葛亮に心腹せしめられている。

[三国志の荀彧]
王佐の才に恵まれ、曹操にさまざまな献策や人材の推挙をした。清廉な人物としても知られる。

[三国志の関羽]
17世紀明の時代に「三界伏魔大帝神威遠震天尊関聖帝君」に封じられ、正式に神格化した。

恋姫新聞

単行本三巻、2014年3月15日発売!!

「三国志」×「おんなのこ」÷「幸宮チノ」=「ようちえん」!! 全寮制の幼稚園、「恋姫幼稚園」で繰り広げられる、奇想天外、ドタバタハチャメチャの「恋姫☆ようちえん」の第三巻が2014年3月15日発売予定!! 第三巻では長坂の戦いを舞台に大暴れ! 史実に基づいたストーリーの擬女化三国志を読めば、君も歴史通になること間違い無し!?

また電子書籍化も予定しているのでそちらも合わせてチェックしてほしい。

恋ちえんじの運命や如何に!!

林間学校を舞台に繰り広げられる権謀術数!!

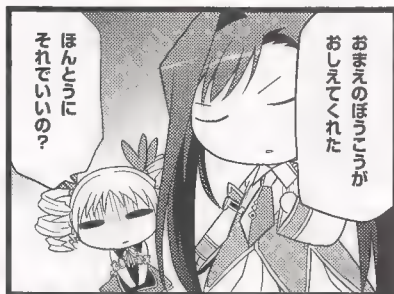
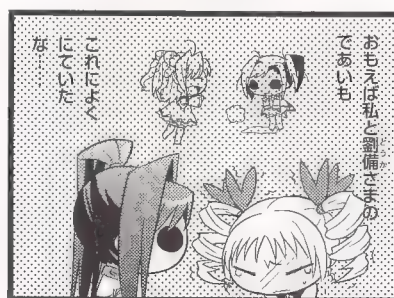
「恋姫☆ようちえん(3)」商品情報 ― 2014年3月15日 … A5版 … 950円+税

あいしゃの とい

[三国志の曹操]
三国志の赤壁の戦いで黄蓋は、自らムチに打たれることで曹操を信用させ、内通に成功した。

といつづける

[三国志の曹操]
自署をバカにされた逸話が知られているが、実は孫氏の兵法書について多大な注釈を現在まで残している。

かいがん

[ぼうこう]
腎臓から送られてくる尿を一時的に溜める袋状の器官。尿をためることができる。

NEWS

今年も幕張メッセに「ニコニコ動画」を超再現!?

http://www.chokaigi.jp/

ニコニコ超会議3 昨年、一昨年と大盛況のもと終了した「ニコニコ超会議」の第3回が2014年4月26日(土)、4月27日(日)の二日間にわたって、千葉県・幕張メッセにて開催される。

「ニコニコ超会議」とは登録会員数3000万人を超える株式会社ニワンゴが提供している動画共有サービス「ニコニコ動画」のすべて(だいたい)を地上に再現する、といったコンセプトのもと開催される「ニコニコ動画」最大のイベントで、前回の「ニコニコ超会議2」では二日間でのベ10万3561人が来場、インターネット視聴数は509万4944人にのぼった。

内容としてはユーザー主体のニコニコイベントで、エンターテイメント、技術部、料理、政治討論、描いてみた、踊ってみた、歌ってみた、ゲームなどなど「ニコニコ動画」のありとあらゆるジャンルを網羅した超巨大フェスイベントとなっている。

「ニコニコ動画」を普段から利用している読者諸兄姉も多いと思われるが、この機会にぜひ"ニコニコ超会議にいってみた"を体験してみてはいかがだろうか。

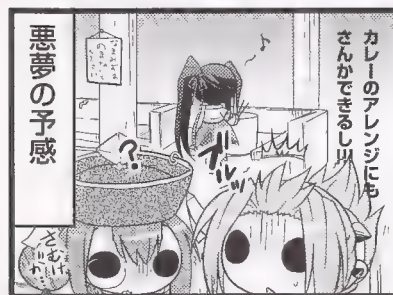
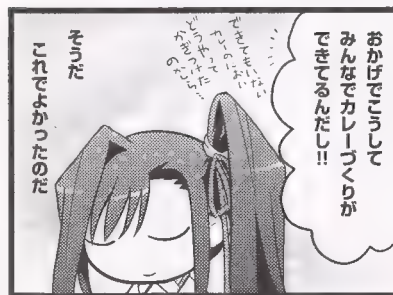
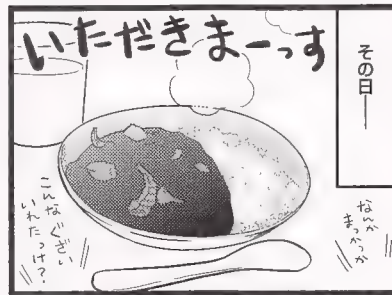
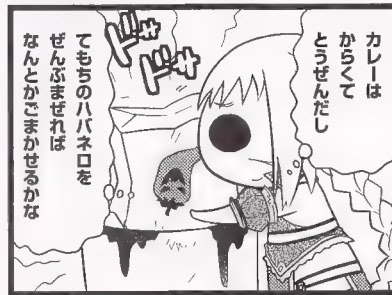
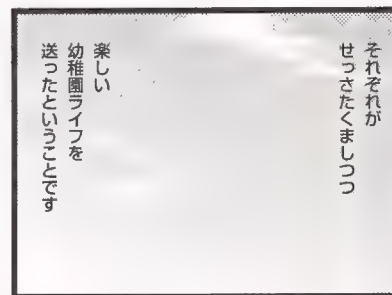
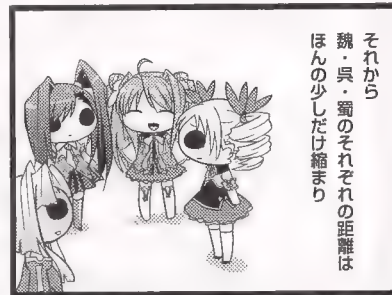
メインビジュアルがこちら。今年のキャッチフレーズは「全員主役」。

■「ニコニコ超会議3」
■会期
2014年4月26日(土)
10:00～18:00(最終入場[illegible])
2014年4月27日(日)
10:00～17:00(最終入場[illegible])
■入場券(入場前売券発売中)
・1日券 前売1,500円 当日[illegible]
・通し券 前売2,500円
・優先入場券 1日券[illegible]
(※先行販売のみ)
■会場 幕張メッセ国際展示場[illegible]
■主催 ニコニコ超会議実行委員会

幸宮チノ先生の恋姫シリーズはまだまだ続きます……!?

そして…

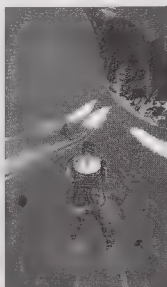
ほんとうのじごく

エピローグ

[アレンジ]
本来は「整頓する」、「用意する」、「手配する」などという意味。外来語として手直しするという意味を持つ。

[楽進]
真名は凪(なぎ)。得意武器はナックル付き手甲の「閻王(えんおう)」。カタブツで辛いものが大好き。

[でも終わらない!]
幸宮チノ先生の恋姫シリーズは、これからもアルカディア誌上で連載予定です!

NEWS

「JAEPO 2014」バンダイナムコゲームス出展情報!

http://www.bandainamcogames.co.jp/

同社ブースでは、シリーズ最多110機体登場、新たな一人用モード「VS.コンクエスト」など大幅な追加要素を加えた『機動戦士ガンダム EXTREME VS. MAXI BOOST』ほか、コースのスタートとゴールが逆になる「エクストリーム乱入対戦」や乱入段位システム、ドレスアップの自由度が広がるなどパワーアップした『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン5』、今まさに盛り上がっているスキーを題材とした体感型ゲーム『スーパーアルペンレーサー』などが出展された。また、ゾンビと化した「AKB48」メンバーに、ワクチン弾で救い出す(AKB48の曲が流れるとリズムゲームも楽しめる!)という新機軸ガンシューティングも人気を博していた。

▲『機動戦士ガンダムVS.』シリーズ、最新作『機動戦士ガンダム EXTREME VS. MAXI BOOST』。当日の試遊台コーナーは大盛況となっていた。

◀1995年に発売し人気を博した体感型スキーレースゲーム『アルペンレーサー』シリーズの最新作『スーパーアルペンレーサー』。18年振りの新作というのだから驚きである。

□ジャパンアミューズメントエキスポ 2014 バンダイナムコゲームス出展作品一覧

- PLATINUM BALANCE
- スーパーアルペンレーサー
- 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン5
- 海物語 in 沖縄 ウキウキバケーション
- 戦国無双 メダル乱舞
- 機動戦士ガンダム EXTREME VS. MAXI BOOST
- セーラーゾンビ ～ AKB48 アーケード・エディション～
- デッドストームパイレーツ SPECIAL EDITION

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2013年12月22日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
Do Not Fall	TOUR1	922,000	デビルウィンナー	ALL エンジェル爺さん	個人申請 NOVAステーション(愛知)
	TOUR2	1,715,900	カパエル	ALL エンジェル爺さん	個人申請 NOVAステーション(愛知)
	TOUR3	2,408,600	ブロックナイト	ALL エンジェル爺さん	個人申請 NOVAステーション(愛知)
P4U2	アーケード・EASY	21,312,480	J@下段の高速中段	ALL 美鶴(シャドウ)	個人申請 ゲームコーナー BAMBOO(熊本)
	アーケード・SAFETY	22,649,640	J@下段の高速中段	ALL 美鶴(シャドウ)	個人申請 ゲームコーナー BAMBOO(熊本)
	アーケード・NORMAL	1,160,020	そうかP	ALL 岳羽 アーケード NORMAL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズあり	93,865,588	KTN-HOM	ALL まだまだです、一応ノーミス ミッション100%×2回	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(富山)
	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	93,925,640	KTN-HOM	ALL ノーミス ミッション100%×2回	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(富山)
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,244,030	AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL 一乗寺店(京都)
	アーケード・ソフィア・カスタマイズあり	94,232,430	KTN ソフィアさんはおちゃめ淑女♥	ALL ソル合計70万(狙い通り!)	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(富山)
	アーケード・マリア・カスタマイズあり	94,257,699	KTN ほむ様のおかげほむ♥	ALL ソル合計65万(70万狙い)	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター(富山)
	オリジナル・マリア・カスタマイズあり	61,315,659	メロンおじさん	ALL ノーミス 全然ダメ	スポラ九品寺(熊本)
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズあり	61,372,600	メロンおじさん	ALL ノーミス もうちょい	スポラ九品寺(熊本)
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	39,165,026	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	41,256,777	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	37,176,509	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズなし	44,894,846	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズなし	49,417,905	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
Crimzon Clover for NESiCAxLive	TIME ATTACK・TYPE-Z	107,228,580	ジャスティスメン	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Ⅰ	7,167,943,516,680	矢矧…ウッ…頭が…@Lv106	ALL 5面1ミス 残×3 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Ⅱ	5,922,398,688,160	各6万あれば余裕やろ～(慢心)	ALL 残×0 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Ⅲ	4,903,059,108,630	教科書が古い、で振り回された1年でした	ALL 残×3 ver1.03	Game in えびせん(東京)
	UNLIMITED・TYPE-Z	8,678,142,010,700	にぼし	ALL 5面ノーミス 出し切った! ver1.03	Game in えびせん(東京)
エスプガルーダⅡ	タテハ	998,682,395	NIG@MIRAEDA	ALL ライフ5 枠6 バリア100%	個人申請 ミラクルドーム(愛知)
ブレイブルー コンテニュアムシフトⅡ	アーケード	91,071,455,400	ゼロテン	ALL ノエル ノーマルモード	えの木(高知)
ザ・ランブルフィッシュ2 for NESiCAxLive	ハザマ	1,247,880	もちべ(なし)	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	シェリル	1,422,530	ドガクマン	ALL P×15	えの木(高知)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	外伝Hゾーン	187,327,500	T³-TBC	ALL ADH	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店(北海道)
	外伝Iゾーン	184,388,950	T³-TBC	ALL ADI	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店(北海道)
	ネクスト Hゾーン	187,893,600	KU@AKIBA	ALL グソク2回転	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・パワー	1,372,950,651,139	ATT@あと300億でなごむ	点滅ALL 残0	個人申請 楽遊楽座(岡山)
ファントムブレイカー アナザーコード		6,476,620	そうかなP	ALL インフィニティ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
真・恋姫無双～乙女対戦★三国志演義～ Ver.1.2		5,418,700	Ryu-TSP	ALL 全部繋がれば585万くらい?	個人申請 MAXIM HERO(北海道)
D.D.クルー	2Pver. F.F	415	hamami	ALL 連付 残×0 F.F 2Pver.	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	2Pver. ガンホー	417	hamami	ALL 連付 残×0 ガンホー 2Pver.	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	2Pver. キング	415	hamami	ALL 連付 残×0 キング 2Pver.	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	2Pver. バスター	417	hamami	ALL 連付 残×0 バスター 2Pver.	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
V・V		36,941,200	こいずみ	2周ALL ALL (パ) 1周1026万	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)
グレート魔法大作戦	カルテ	93,243,330	ACR	ALL お宝108/108	個人申請 ゲームオスロー立川第5店(東京)
セクシーパロディウス	ひかる	7,017,300	会長に感謝!!BPH-みっしー	ALL ノーミス 連付	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
	マンボウ	6,988,200	BPH-みっしー	ALL ノーミス 連付	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
ドラグーンマイト		2,146,100	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付 オール (パ) レイラ シングル	グッデイ21(東京)
メタフォックス		3,513,000	UMC(ふなっ狐)	ALL 連付	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)

ハイスコア通信 ●熊本バンブーさんのもとへ初代ダライアスが嫁ぎました。SHOTIA、りぼん、のび太、そしてS.RESQの各氏、来店ありがとうございます。オトメのシングル、オフラインでブチ上がりましょう!(**えの木/高知**)

新たに追加・変更されるルール

バトルガレッガ

永久パターンが発見されたため、スコア集計を打ち切ります。

DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade

【スコア】単一部門での集計とします。使用キャラクター、カード使用の有無は問いません。
[工場出荷設定 CPU DIFFICULTY:2、CPU MAX HEALTH:NORMAL、CPU ROUND TIME:60、CPU ROUND:2、BUST MOVE:NORMAL]

P4U2

新たにアーケードモードでの集計を開始します。難度別【SAFETY】、【EASY】、【NORMAL】、【HARD】、【RISKY】の5部門で集計。使用キャラクター、モードは問いません。既存の部門や、工場出荷設定に変更はありません。Ver.1.03は以前のバージョンと合同集計とします。

次号の集計
●締切について:2014年3月分の集計では2014年3月16日までに出たスコア(3月19日消印有効)、4月分は4月20日までに出たスコア(4月23日消印有効)を対象とします。
●申請ついて:「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

2014年1月19日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade		3,372,200	KFI-SP	ALL ハヤテ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
Do Not Fall	TOUR1	922,200	ありがとうKMB	ALL	個人申請 NOVAステーション（愛知）
P4U2	スコアアタック・EASY	13,214,610	そうかだP	ALL 鳴上	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スコアアタック・NORMAL	20,406,850	KOH	ALL 悠（S）	えの木（高知）
	スコアアタック・HARD	23,451,220	KOH	ALL 悠（S）	えの木（高知）
	スコアアタック・RISKY	13,962,850	KOH	ALL 悠（S）	えの木（高知）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズあり	94,295,010	KTN-HOM	ALL ノーミス よくできました～	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・ケイ・カスタマイズあり	94,231,279	KTN ほむ様にも幸あらんことを♥	ALL ノーミス たいへんよくできました♥	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・マリア・カスタマイズあり	94,600,440	KTN 悪ほむ様の御加護です♥	ALL ノーミス たいへんよくできました♥	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,353,870	ウィルに感謝！AFO	ALL ノーミス	個人申請 GAME'S WiLL 一乗寺店（京都）
	アーケード・ソフィア・カスタマイズあり	94,420,370	KTN ソフィアさんの攻略完了♥	ALL ノーミス たいへんよくできました♥	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズあり	94,046,340	KTN-HOM	ALL ノーミス がんばりましょう♥	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	84,731,658	KTN スコアラーにこそエスカトス推奨	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・ケイ・カスタマイズなし	92,493,688	KTN スコアラーにこそエスカトス推奨	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	69,921,936	そうかのP	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	80,154,038	NDA	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・ソフィア・カスタマイズなし	90,906,626	KTN スコアラーにこそエスカトス推奨	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	アーケード・リリスの悪夢・カスタマイズなし	90,493,899	KTN スコアラーにこそエスカトス推奨	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・アレックス・カスタマイズあり	61,346,120	KTN 2クレで出ました	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・ケイ・カスタマイズあり	61,367,358	KTN 2時間で出ました	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・マリア・カスタマイズあり	61,411,660	メロンおじさん	ALL ノーミス	スポラ九品寺（熊本）
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズあり	61,263,699	KTN 1時間で出ました	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズあり	61,108,580	KTN 2時間で出ました	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・アレックス・カスタマイズなし	51,156,816	KTN 傑作STGエスカトスをPR	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・ケイ・カスタマイズなし	60,548,059	KTN 傑作STGエスカトスをPR	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	42,762,716	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	40,899,425	KHK	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オリジナル・ソフィア・カスタマイズなし	56,306,298	KTN 傑作STGエスカトスをPR	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
	オリジナル・リリスの悪夢・カスタマイズなし	56,106,847	KTN 傑作STGエスカトスをPR	ALL ノーミス	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（富山）
斑鳩 for NESiCAxLive	PROTOTYPE・NORMAL	33,186,230	ゆる	ALL 1P側	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Z	6,681,938,010	CAT＠OOD(大出ねこ)	ALL カウント45:46:25	デイトナIII（埼玉）
	TIME ATTACK・TYPE-Z	110,186,770	Clover-春＠ごわす	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅰ	7,706,935,679,630	SADAM	ALL ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅱ	7,650,056,137,580	セルディア（SEL）	ALL	個人申請 Hey（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅲ	6,326,625,330,550	SADAM	ALL ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Z	9,233,089,808,250	SADAM	ALL ver1.03	Game in えびせん（東京）
エスプガルーダⅡ	アサギ	929,936,462	ASA＠MIRAEDA	ALL 残6 枠6 バリア0%	個人申請 スポーツランド ウイング（静岡）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ！Ver.1.00	コンバットジール	2,083,893	Ryu-TSP	ALL 連なし	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX		7,135,150	そうかなP	ALL ケンスゥ・カラテ・大門	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	サバイバルモード（スコア）	1,250,150	長谷川	ALL ラッド	えの木（高知）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	ハザマ	1,317,590	長谷川	ALL	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	オリジン Kゾーン	212,480,400	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（神奈川）
	ネクスト Jゾーン	233,472,550	POPI＠	ALL	個人申請 タイトーステーション紙屋町店（広島）
	フォーミュラ Yゾーン	195,153,380	KUDZILLA＠鯨元帥	ALL QUY	個人申請 ポート24 幸田店（愛知）
	レジェンド Zゾーン	281,466,100	ACHIGANO	ALL QUZ 今後も継続	個人申請 ROUND1スタジアムさいたま・栗橋店（埼玉）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	15,861,154,431	しろごまさん＠そろわない。	ALL 同付 予選＋神殿で2億落ち	Game in えびせん（東京）
	サキュラ	13,133,989,811	0	ALL	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
怒首領蜂最大往生	タイプA・エキスパート・陽蜂	4,231,407,343,092	ZAP	ALL 残1 ボム0 オートボムON	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
	タイプB・ショット・陽蜂	1,300,010,757,081	RLF-UMR＠にゅーちゃん15だん	ALL オートボムON	個人申請 神奈川レジャーランド厚木店（神奈川）
	タイプB・レーザー・陽蜂	1,303,962,905,284	TAB-T.N	ALL オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
	タイプC・レーザー・陰蜂	1,294,037,629,835	TAB-T.N	5-陰 オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
	タイプC・レーザー・陽蜂	1,286,956,448,706	TAB-T.N	ALL オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプB・パワー	2,093,560,385,516	TAB-T.N	点滅ALL	個人申請 ゲームエース南八幡（千葉）
ファントムブレイカー アナザーコード		6,591,260	そうかなP	ALL インフィニティ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
D.D.クルー	2Pver. F.F	417	hamami	ALL 2Pver. F.F 連付 残×0	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	2Pver. キング	417	hamami	ALL 2Pver. キング 連付	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
グレート魔法大作戦	ミヤモト	99,643,050	SOF-WTN	ALL	Game in えびせん（東京）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	578,054,578	SPS	ALL 残7 ボム0	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
極上パロディウス	ミカエル	5,083,500	CB＠てんぷらの人	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ジー・ストリーム G2020		12,414,730	R.	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
式神の城	???	5,960,309,450	二番の男	ALL ノーミス	Game in えびせん（東京）
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,332,500	大波ありがとう PPR-KTL-IZK	全2周クリア A連付 1-1 ロシア	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
戦国ブレード	アイン	2,470,600	まだまだやりますティップタップ	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE 伊丹店（兵庫）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,177,600	CYS-SAK(37mania)＠音ゲー	ALL PD×3…	ゲームBOX.Q2（愛知）
パイプドリーム	Aコース	4,107,830	KLT	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
フェリオス	イージー	866,250	TEN	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ハード	1,342,700	TEN	ALL 連付 デュポン相討ち×2	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
魔法大作戦	チッタ	3,858,390	戦国人	2周ALL 連付 1周197.8万	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
メタフォックス		3,599,000	UMC(ふなっ狐)	ALL 連付	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）

GET THE TOP SCORE!!

■『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』はアピール1回で5000点入ることを利用して稼ぎます。
■『カラドリウスAC』は予想されていた通り、接戦が続いており、部門によっては数千点差の勝負になっています。カスタマイズは相変わらず土A、風Cが人気です。
■『Crimzon Clover for NESiCAxLive』はロックオンシュートフラッシュとダブルブレイクの使用タイミングが改良され、UNLIMITEDの各部門が大きく躍進しています。
■『エスプガルーダⅡ』ですが、タテハはいよいよ大台が見えてきたところ。アサギは「次回頑張ります」とのこと。
■『斑鳩 for NESiCAxLive』はPROTOTYPEで申請あり。このモードでは力の解放時に残弾をすべて吐き出してしまうため、通常よりもパターン作りが重要になります。今回の点効率は425万-570万-645万-678万-591万。
■以前にノーミス6億を目指す宣言のあった『ケツイ 絆地獄たち』（裏2周・タイプA）は約1年半ぶりの申請。前回同様、残7でのクリアですが20万点伸びています。現時点で伸びていることが驚異的ですが、目標達成なるか？
■『グレート魔法大作戦』（ミヤモト）はカンスト目前。次回こそは快挙を期待したいところ。前回から200万点更新のチッタともども目が離せません。
■古いところではパズルゲーム『パイプドリーム』（Aコース）が15年ぶりに更新。本作はパイプを交差させたり、囲い込むように配置するとボーナスが発生します。
■最後に残念なお知らせです。1996年の稼働から熾烈なスコア争いが展開されてきた『バトルガレッガ』ですが、永久パターン発覚のため、集計中止となります。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。　e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●業界の展示会、JAEPO2014を見てきました。いよいよ消費税増税直前ということで、その対策がテーマになるのかと思いきや、あまりその機運を感じませんでした。各社の取り組みはあるものの、ここは業界統一の電子決済手段策定の動きというものが必要ではないでしょうか。（杉田）

●ここ数年、この時期になると閉店するゲーセンの話が次々に寄せられてくるが、今年は消費税増税が控えているためか、例年よりも報告が多い。JAEPO2014で出展されていた、電子マネー対応コインシューターは、導入・運営コストなども含め、小中店舗の一助となるか!?（霜田）

●今回の後記はみんなJAEPOかな？　大雪で交通が大変だったけど、出展作品は予想以上に楽しそうなものばかり。ジャンルも豊富で、久しぶりにワクワクしながら会場を回ってました。増税はキツいけど、これら新作群が追い風となってくれないかな～。俺もゲセ行くぜ!（寒さに弱いitakyo）

●校了校了&校了!　というわけで、襲いかかる髄膜炎と咽頭炎のW攻撃をかいくぐり、「かくげいぶ②」、「RPGの人々」、「恋姫☆ようちえん③」などなど続々と単行本を制作しております。そして次には今井神先生新装版単行本とかいろいろ計画中。サッカー関連書籍もなんか出したいなぁ。（松D）

●忍殺が『戦国大戦』に参戦!　ゲーム中での活躍はもちろん、奥ゆかしいカード裏テキストも実際必見。生祭in福岡&大祭 第六陣もよろしくです!　とりあえず、この本が出るころにはゲーセンにいると信じたい!（ダシを取られたマグロのように、ぴくりとも身動きしなくなりそうなシンドウ）

●『LoVⅢ』のヴァミフェス人気投票にて、アルカディアライターの「ADL」&「のどぐろ」両名が見事当選!　おめでとうございます!　二人の活躍に期待!　そして『戦国大戦』。夢広がりまくりなカードが多数追加!　今月もマネーとの戦いが始まるのかと思うと、胸がアツくなるな。（イレイザー）

●『GGXrd』がついに稼働しましたね。初見でとにかくキャラを動かしてみたい!　って思えるゲームはそうありませんが、『GGXrd』は早くプレイしたくてムキムキ来ております。ムービーに出てくる「ラムレザル＝ヴァレンタイン」がカッコよかったので、プレイアブルに期待したいところ!（音ゲーもしたいテラダ）

●アイエエエエ!　ニンジャ!?　ニンジャナンデ!?　ついに『戦国大戦』に『ニンジャスレイヤー』参戦というわけで記事を書きました。ゲーセンにニンジャヘッズが溢れるマッポー的未来を夢想します。『戦国大戦』オモシロイよ。実際オモシロイ。アイエッ。（松浦恵介）

STAFF

■編集主幹　浜村弘一　■発行人　青柳昌行　■編集人　坂本 武郎
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／松浦 大輔／新藤 剛／中村 翔／寺田 智
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／ADL／アポカリプス／伊勢猫／ウメハラ／げっつ☆先生／C・LAN／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／のどぐろ／原 常樹／バンビ／凡／マンモス丸谷／モリカワ／よるよる
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／トキノ／TORI／幸宮チノ
■マーケティング企画局　高津 利浩／堂前 秀隆／福島 慶総／梅田 拓実／片岡 秀行
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／梅山 達夫／青木 宏行
■宣伝部　池田 敦子／浅川 貴之
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／請地 良介／今井 達弘
■編集総務ほか　原 正典／渡辺 千恵子／山内 ユリコ

「アルカディア」電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

最新情報&攻略をお届け!
LORD of VERMILION Ⅲ Arc-cell

新バージョン徹底攻略!
ガンスリンガー ストラトス2

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!
戦国大戦 -1477 破府、六十六州の欠片へ-
WCCF12-13

NEXT NUMBER 163は
2014年4月30日（水）発売予定

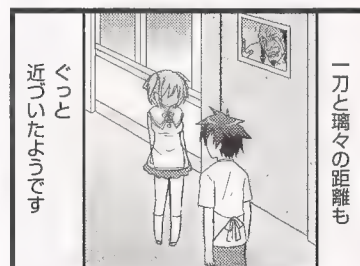
ライター募集中!!

アルカディア編集部では本誌及び各種ムックの原稿を書いていただけるライターを募集しております。

■募集要項　編集やライターなど実務経験のある方や編集知識をお持ちの方、アーケードゲームに造詣が深い方、実力次第では未経験者も歓迎致します。
■必要書類　①履歴書（PCのメールアドレスを明記してください）②自由課題（ゲームの紹介文や攻略情報、コラム、企画など　形式は自由）

必要書類を各種ファイル形式にて以下のアドレスまでお送りください。
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡が無い場合は不採用となりますのでご了承ください。

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア4月号［No.162］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.162
第15巻 第2号 通巻第162号 平成25年2月28日発行・発売（偶数月1回30日発行・発売）
雑誌 11447-04
■発行／株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3　03-3238-8521（営業）
■企画・編集／エンタープレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（ナビダイアル）

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

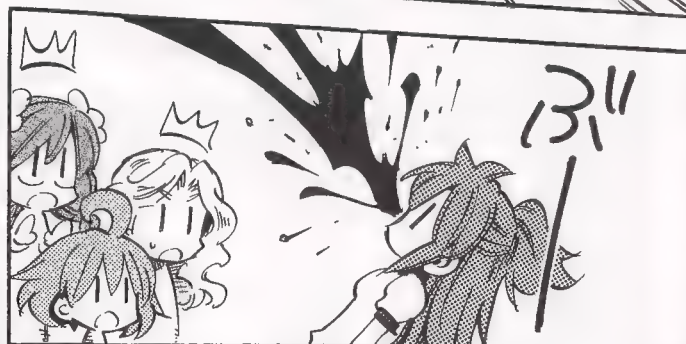
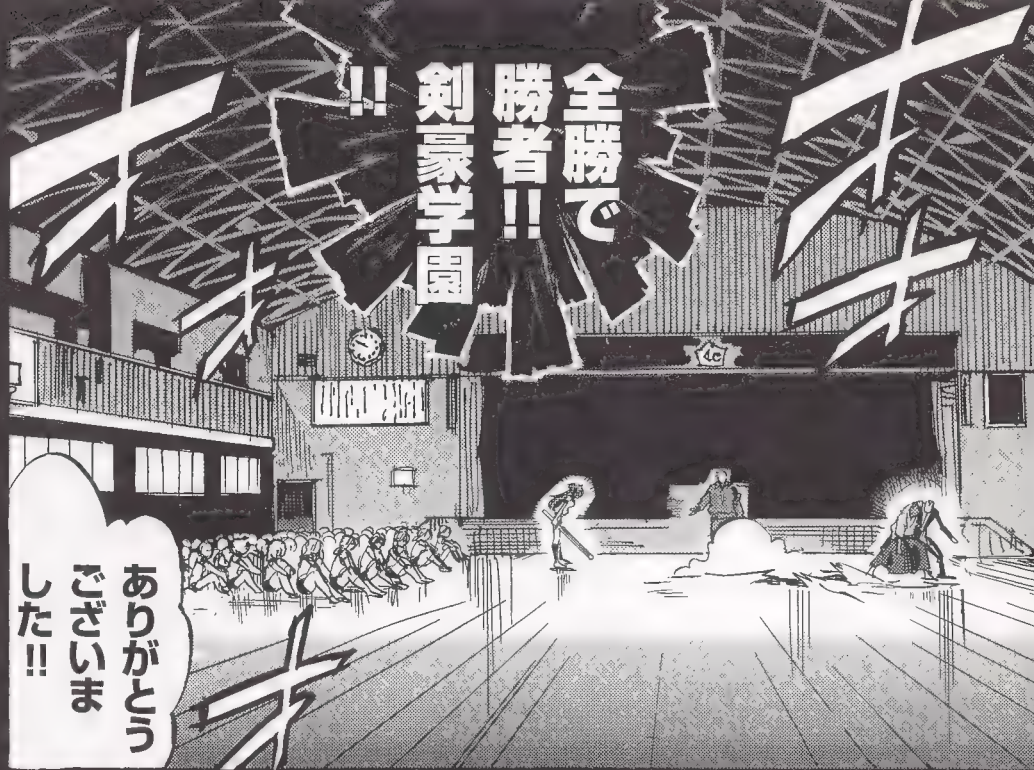
メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿／猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り
6月号／3月17日（月）必着
8月号／5月16日（金）必着
10月号／7月15日（火）必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

ぼいんぼいんを超えるのは、どいんどいんだ……
ナイスファイトね！
やりましたね！
ホントに勝っちゃうんだもん！
十兵衛ビジョン
どいーん
どいーん
ぶー
まっ…まさか相打ち?!
そんな!!
ご先祖様ほかのも垣間見えたよ…
何?! ジューベーどうしたの?!
鼻血?!
ドターー！
ゴメン今のワシの鼻血…
ジューベー!!
次号に続く!!
⇒本作品は巻末からお読み下さい。

オォォォオォォ
全勝で勝者!!剣豪学園!!
……
ありがとうございました!!

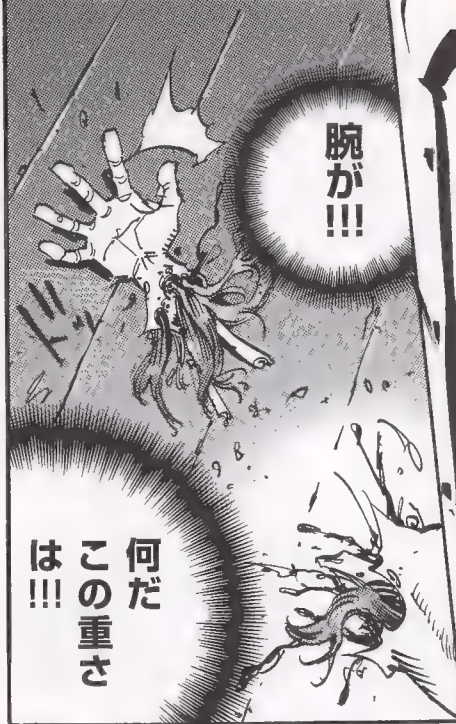
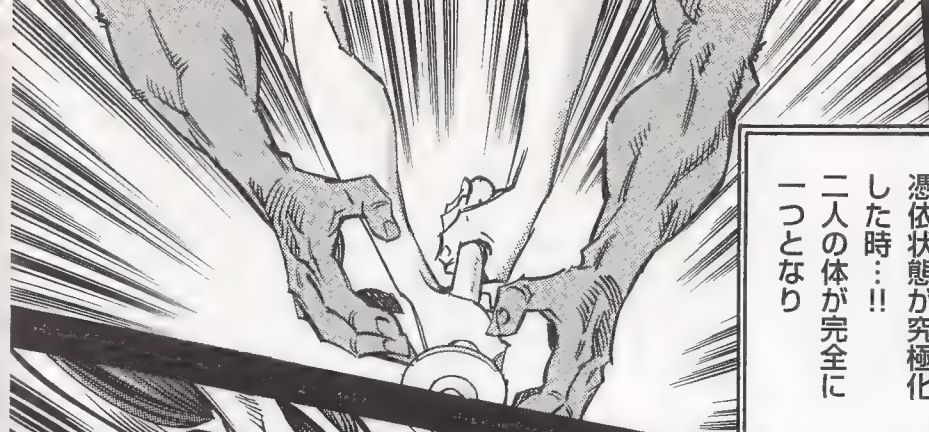
まあ聞き間違いから技のヒントを得るとは思わなかったがな！
何あの名前
うっさいなーもう！

…くっ!!
おめでとー
カッコよかったよジューベー!!
あ…うん！

十兵衛すごい!!
やったアァァ!
うっ…
嘘だろ…?!
はっ
光が見えて…打ち込みたいと思った時…もう切っ先が振り下ろされてた…
それが剣の動きだ
脳からの指令が届く前に手足が各々判断して動く…
今のお前は柳生・真陰流のゴクイを垣間みたのだ!!
はっ

もし
体に直撃していたら……!!
一本…!!!
それまで!!

あぎッ
腕が!!!
何だ
この重さ
は!!!
はっ
かすった
だけだった
のか?!
幻
?!

十億（ギガ）!!!

超
ちょう
重
じゅう

憑依状態が究極化
した時…!!
二人の体が完全に
一つとなり
互いの体重・筋力・
技巧・スピードなど
全てが加算され……
依り代の体躯を物理的に
無視した爆発力が
産まれる!!
これが…
『憑依合体』!!!
え?

あの光っているのが…
目指す場所!!!
軽く当てて…すぐ終わらせればいい…!!
そうすれば大ケガさせないですむ…!!
セエエエッ

どうした？
何か見えたのか？

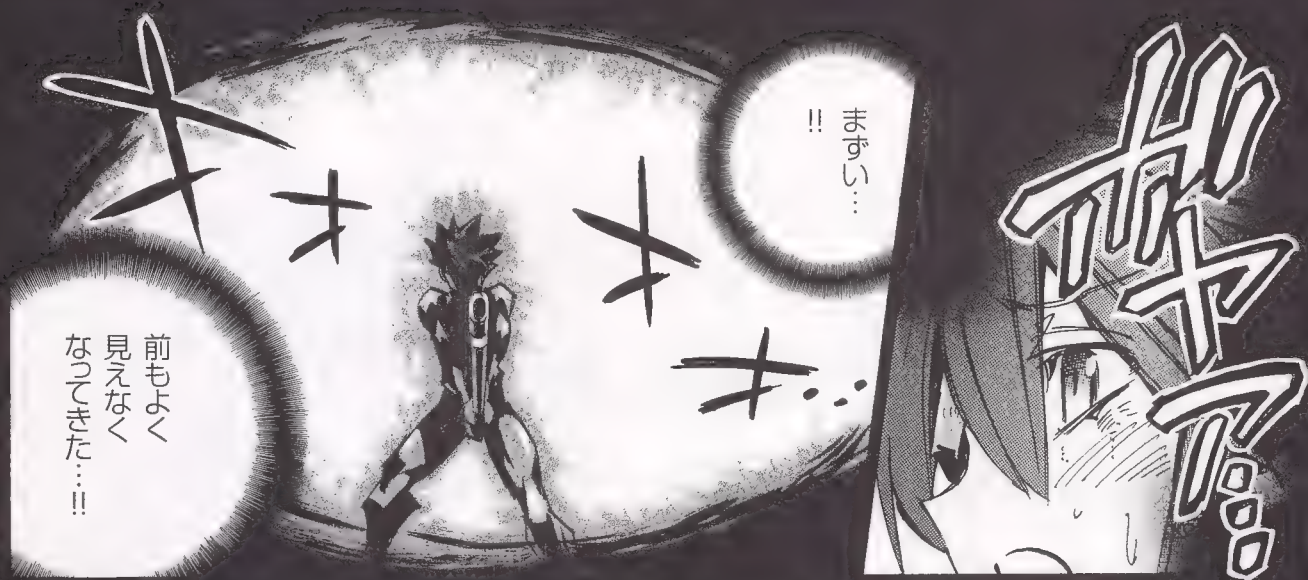
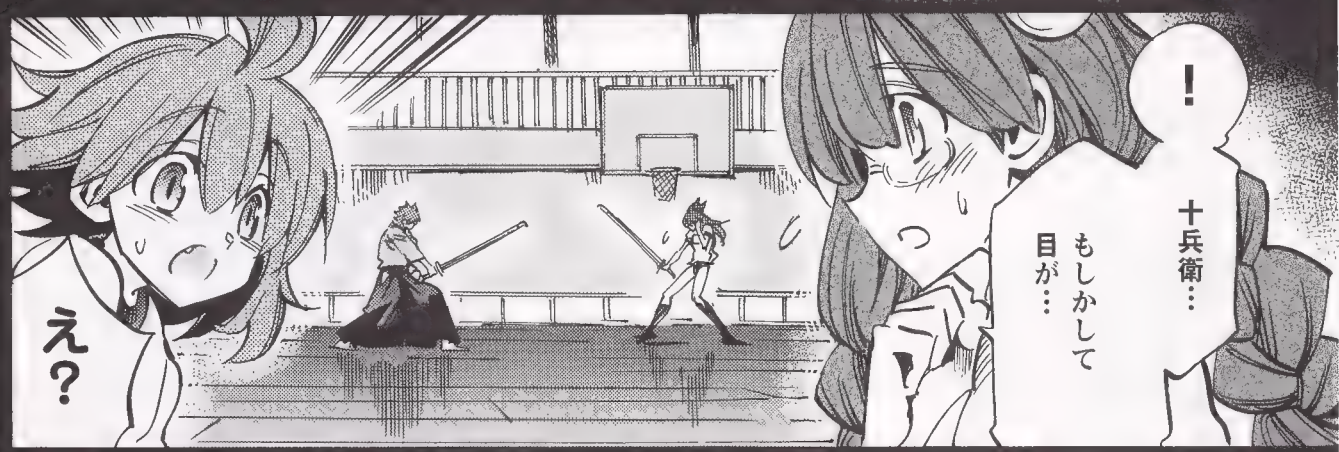
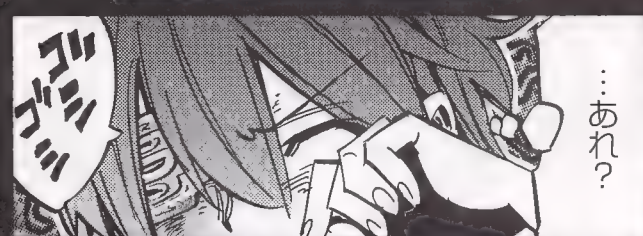
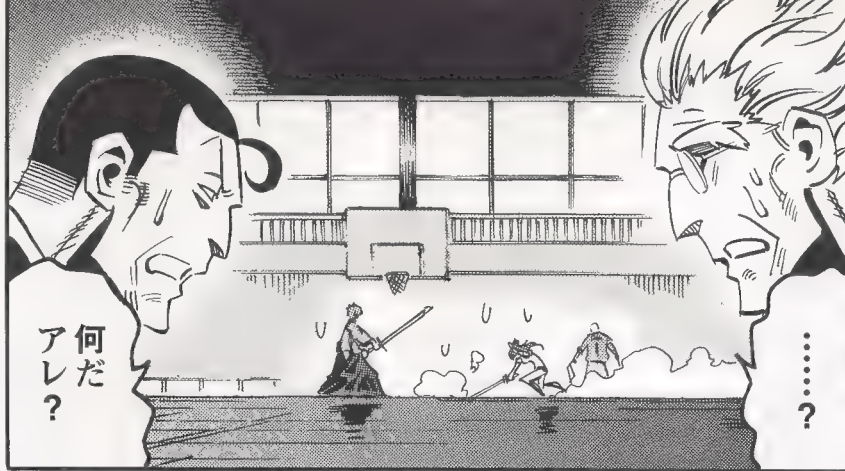
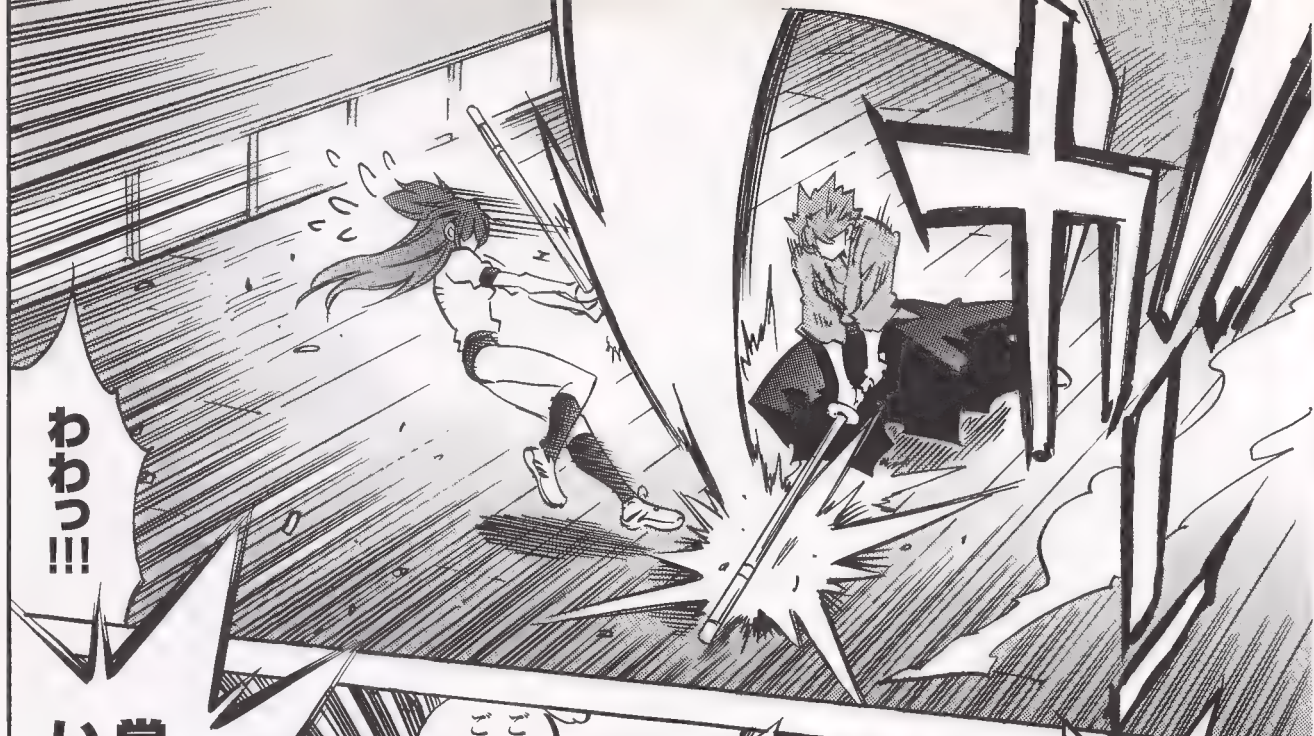
あいつの体が…

黒い霧に…!!

いいぞ!!
それが龍眼の力かもしれぬ!!

おそらく視界がほとんど失われたことで…
邪念や余計な力が抜け…覚醒が始まっておるのだ!!

ガチャアア…
まずい…!!
キィィィィィ…
前もよく見えなくなってきた…!!
十兵衛…もしかして目が…
!
え?
…あれ?
ゴシゴシ
またた…!!黒い霧…!!
オオオオ

……
・・・・
……？
何だアレ？
はい？
馬鹿者!!だれが擬人化漫画の話をしておる!!!『心を乱すな』と言っているんだ!!
あーごめんごめん!!
お主の集中なくばワシの憑依も薄れ…
龍眼も覚醒できぬままだぞ!!
ごめん…でも…
もう…ダメみたい……
はっ
何？
はっ
そういえば…先程から眼帯のまわりが腫れておるようだが…
うん…あたし…金物に触ると具合が悪くなっちゃうんだ…
はっ
成程……
はっ

わわっ!!!

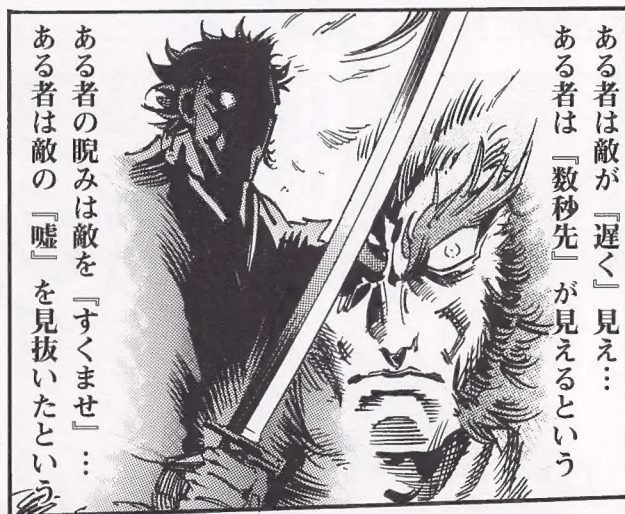
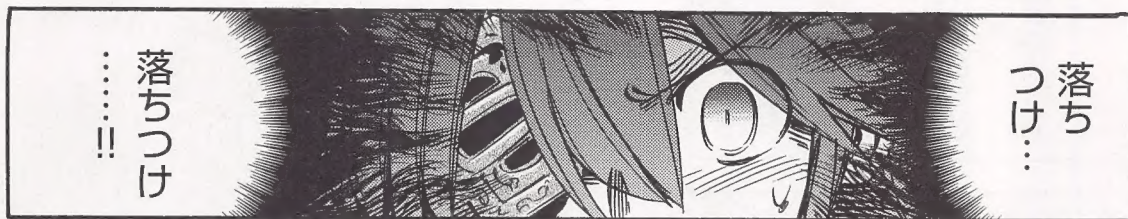
何を呆けておる!!

ワシが憑依していたから避けられたものの…!!

ご…ごめん…!

常住坐臥だいいな!!

え?

はあッ
オォォォォ
こいつ…手加減してこのスピードなの?
どうしよう…!龍眼に目覚めても勝てなかった…!!
こんな防具も無い技術も無い初めての戦い…あんなのが直撃したら……
はあッ
怖い!!!
!

あれ？ 急に動きが悪くなったぞ？
ちょっと十兵衛!!
さっきの動きはどうしたの?!

ほう……
服が透けて見えるとは……また面妖な

あの…ご先祖様もみんなこう見えてたの？
いいや 龍眼の効果は受け継がれた者によってさまざまだ

ある者は敵が『遅く』見え…
ある者は『数秒先』が見えるという
ある者の睨みは敵を『すくませ』…
ある者は敵の『嘘』を見抜いたという

…じゃあ… 残念だけど…
あたしの龍眼は戦い向きじゃなかったみたいだね…

くっ!!

こ、こやつの竹刀……、なんと竹々しいことか……!!

ガッ
来たぞ!!
心を乱すな!!
落ちつけ…
落ちつけ……!!
パ
わあああああああ!!!
こんなの冷静になれないよ!!
オオオオ
召還!剣豪学園
今井 神
本作品はこちらからお読み下さい。

応募締め切り
4月2日(水)
必着

KADOKAWA連合試写会
600組1200名様ご招待!

【東　京】	4月12日(土)	開場時間14:00	開映時間14:30	一ツ橋ホール
【札　幌】	4月15日(火)	開場時間18:00	開映時間18:30	札幌プラザ2・5
【大　阪】	4月21日(月)	開場時間18:00	開映時間18:30	御堂会館
【名古屋】	4月17日(木)	開場時間18:30	開映時間18:45	109シネマズ名古屋
【福　岡】	4月18日(金)	開場時間18:30	開映時間19:00	都久志会館

●応募方法●
ハガキに①郵便番号②住所③氏名(フリガナ)④年齢⑤性別⑥職業(学年)⑦電話番号⑧ご覧になった雑誌名⑨ご希望の会場を明記し、右記のあて先までお送り下さい。

●応募先●
〒105-0001 東京都港区虎ノ門2-2-5 共同通信会館9階
(株)角川メディアハウス　映画メディア部
「テルマエ・ロマエII」KADOKAWA連合試写会係

読者の皆様からいただいた情報は、プレゼントの発送に使用するほか、個人情報を含まない統計的な資料作成に利用いたします。

企画・編集/エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(ナビダイヤル)
●特別定価1,419円(4/1～ 税8%)

Printed in Japan 凸版印刷

KADOKAWA
雑誌 11447-04

4910114470445
01314